
SPECIAL NOËL
TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques
GUIDE DES JEUX VIDEO 1984
M 3085-8-25 F
N°8 BIMESTRIEL NOV./DÉC. 1983 - 25 F - BELGIQUE : 180 FB - SUISSE : 8FS

Sorcerer's Apprentice

Big Bird's Egg Catch

Ces drôles de héros n'ont pas fini d'animer les rêves des enfants.

Bataille rangée entre une armée de balais qui jettent des seaux d'eau et Mickey Mouse, c'est le nouveau jeu Atari. Il s'appelle "Sorcerer's Apprentice" et vous avez intérêt à vite aider Mickey avant que sa cave ne soit inondée.

Big Bird veut remporter le grand concours de la kermesse du village. Dans "Big Bird's Egg Catch", il faut rattraper le plus grand nombre d'œufs avant qu'ils ne se transforment en omelette en retombant.

Avec ces deux nouveaux programmes de jeux Atari, découvrez le plaisir de vivre des aventures fantastiques en compagnie de vos héros préférés.

Rassurez-vous, il y en a plus de deux nouveaux par mois, le rêve n'est pas prêt de s'arrêter.



Les défis de l'imagination.

Doyle Dane Bernbach



Sommaire

NUMERO 8 - NOVEMBRE/DECEMBRE 1983

SUPER GUIDE

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18 et 23.

Ont collaboré à ce guide : Jean-Michel Blottière, Philippe Giudicelli, Jacques Harbonn, Joëlle Ilous et Bertrand Ravel.



COUVERTURE : PHOTO ALAIN HUGUES ET GERARD MASSÉ.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • **Rédacteur en chef** : Bruno BARBIER • **Rédaction** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • **Publicité** : Regimax Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • **Service des ventes** : 824.46.21 en P.C.V. • **Administration** : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • **Administration du journal** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • **CONDITIONS D'ABONNEMENT** : **France** (TTC 4 %) 1 an (6 numéros) : 99 F. 2 ans (12 numéros) : 198 F. **Etranger** : 1 an (6 numéros) : 129 F, 2 ans (12 numéros) : 258 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • **C.C.P.** : 18 900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968

CONCHESS

ORDINATEUR D'ECHECS



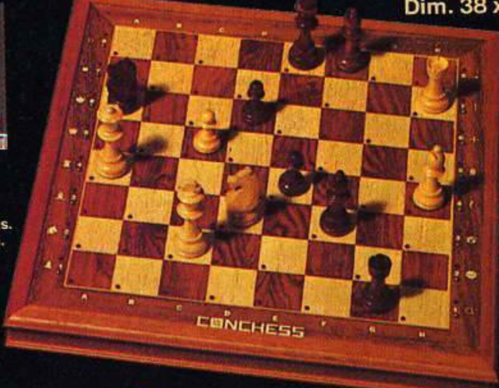
MONARCH
Echiquier de très haute performance. Superbe présentation en bois mahogany.
Dim. 52 x 52 x 3.7cm.

ESCORTER
Echiquier de haute performance et d'avant garde cuivre et argent.
Dim. 30 x 30 x 3.0cm.



Programmes ordinateur présentés en cassettes interchangeables.
17 x 10 x 1.8cm.

AMBASSADOR
Echiquier de haute performance. Belle présentation classique en bois de rose.
Dim. 38 x 38 x 3.7cm.



La meilleure performance

Les CONCHESS donnent une nouvelle dimension à la famille des échecs électroniques.

- Design élégant
- Echiquier auto-répondeur
- Prix compétitif
- Possibilités sans limite

Principales caracteristiques

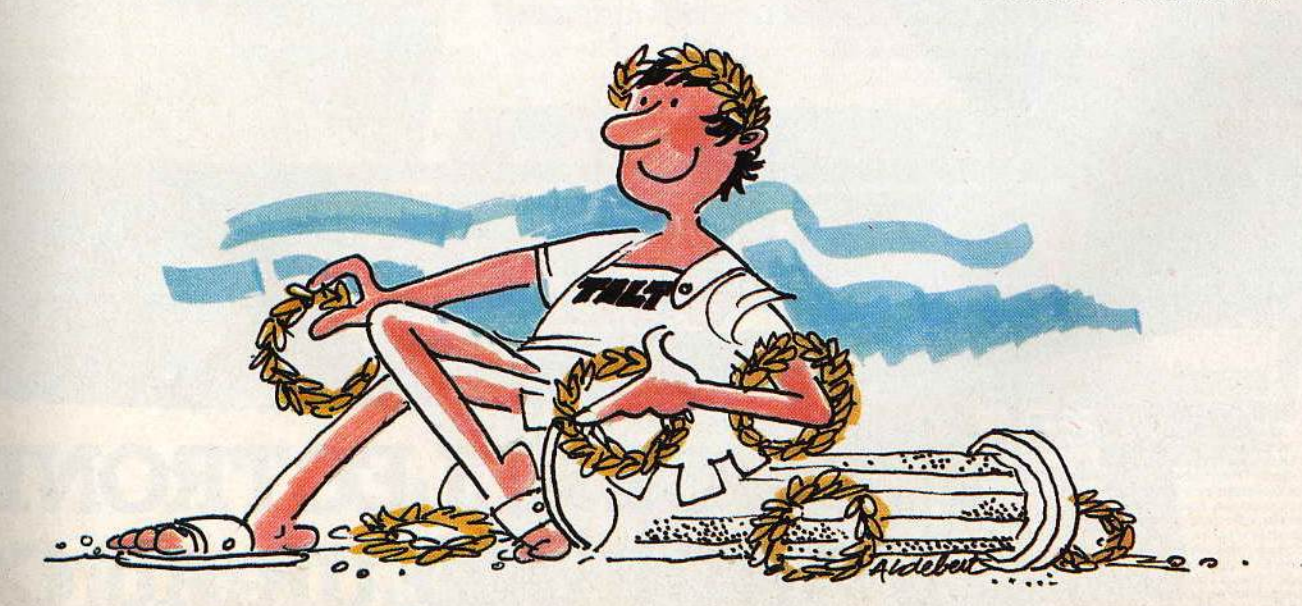
- Echiquer auto-répondeur entièrement automatique – aucune pression à faire ni sur les touches, ni sur les cases.
- 10 niveaux de jeux.
- 2 niveaux spéciaux pour analyse de la position et recherche de mat.
- Mémoire de tout le jeu permettant le retour intégral de la partie.
- Peut jouer les blancs ou les noirs, ou jouer contre lui-même.
- Le programme et le micro processeur sont contenus dans un module interchangeable.
- Peut suggérer des coups à son adversaire.
- Réfléchit sur le temps de son adversaire.
- Pratique éventuellement la sous promotion.
- Arbitre les parties entre joueurs.

Distribuè Par

Lansay S. A. 149, Bd Voltaire 92600 Asnières
Tél: 733-80-80 Télex: 611533.

Ce n'est pas un numéro comme les autres. Vous l'avez tout de suite deviné. Il est plus gros, plus épais. Les rubriques habituelles ont disparu au profit de deux cents pages pleines d'informations pratiques. Bref,un véritable guide des jeux vidéo bien utile au moment des fêtes. D'abord des jeux eux-mêmes : 350 cartouches, cassettes et disquettes (les fameux logiciels) passés au peigne fin. Nous en avons même couronné certaines après d'effroyables crises de conscience ! mais après tout, notre réputation est en jeu ! Ensuite, le matériel qui va engloutir ces jeux et - miracle oblige - vous les restituer sur écran. Ce sont les consoles déjà bien connues mais nouvelles pour certaines. Et surtout, les micro-ordinateurs qui commencent à donner des cheveux blancs aux matériels de la première génération. Enfin, les échiquiers électroniques pour les solitaires en quête de partenaires. Quand il n'y a pas de couronnes, il y a des étoiles. Ceux qui nous lisent régulièrement en connaissent bien le sens : ★★★★★★ génial, ★★★★★ excellent, ★★★★ bon, ★★★ acceptable, ★★ intérêt limité, ★ faible (aïe !) Mais, tout a une fin. Depuis deux mois, nous jouons sans arrêt pour préparer ce numéro. Maintenant, à votre tour !

Bruno Barbier.



Pour la 1ère fois, un volant



CBS ELECTRONIC
L'ORDINATEUR AU CO

pour prendre le volant.

Enfin un poste de pilotage qui ressemble à un poste de pilotage et une route qui ressemble à une route.

Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, vous avez un vrai volant, un accélérateur et un changement de vitesse, des images réalistes, des décors qui bougent et se transforment. Des sons étonnants !

Pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout : les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières : les 3 dimensions avec Zaxxon®, 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger™, un volant et un accélérateur avec Turbo™

CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des «jeux de café». Et le célèbre jeu Donkey Kong® est fourni avec l'ordinateur de jeu.

L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif; 2 modules sont déjà disponibles : l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®...) et le module de pilotage. A venir : le micro-ordinateur...

CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu ! C'est la simplicité d'utilisation des boîtiers : clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.

Pour la 1ère fois, venez vous plonger au cœur du jeu.

Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.

Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.

UR DU JEU.

J. WALTER THOMPSON

Champions

Une vedette chasse l'autre. Après *Space Invader* en 1981 et *Pac-Man,* en 1982 les katariens du monde entier ont fêté cette année une drôle de petite chenille jaune et verte, j'ai nommé *Centipède.* Pas besoin d'être papillon pour prendre son envol. La preuve, la bestiole a quitté sa Californie natale et traversé l'Atlantique, direction Munich, pour devenir l'espace d'une semaine la star du troisième championnat du monde Atari de jeux vidéo. Trente cinq de ses fans, représentant 21 nations, se sont déplacés pour la circonstance. Tous des champions, qui avant de s'affronter pour conquérir la Belle ont dû surmonter bien des épreuves, éliminer des milliers d'ennemis.

LES VIRTUOSES D'HIERS ONT FAIT DES EMULES

Sur tous les continents, de Porto Rico à Kuala Lumpur en passant par Hong Kong, Londres, Athènes, Paris, Madrid, Sidney,... l'appel a été entendu. Les fous du joystick de 7 à 77 ans, tous étaient invités à se présenter. La nouvelle colportée dans les provinces par la presse, se répand comme une traînée de poudre dans le monde de moins en moins petit du jeu vidéo. En France, les quotidiens régionaux dressent chacun leur propre podium. Plus de 50.000 concurrents dispersés aux quatre coins de l'héxagone se sont disputés le titre de champion de France *Centipède* Sénior (+ de 18 ans) et junior (-de 18 ans). Tous ont cru a la victoire mais seuls treize d'entre eux ont accédés à la finale parisienne. C'était sur la scène du Palace, le 10 septembre dernier. Le public — 1500 personnes — a retrouvé avec plaisir les trois champions Juniors *Pac-Man* couronnés l'année dernière : Vincent Noiret, champion de France et Vice Champion du Monde Pac-Man 82, le lyonnais Frank Peltier, médaille d'argent et Charles Vidal, de Tours, médaille de bronze. Mais les années se suivent et ne se ressemblent pas. Les virtuoses d'hiers ont fait des émules. Chez les Séniors, Vincent Goualard, 19 ans, étudiant en gestion de Fontenay-sous-bois s'est octroyé la médaille d'or avec le score de 143 969 points sur 10 mn, un peu moins que le champion de France Junior, Fabien Hémard, le petit tourengeau de 15 ans qui l'emporta avec 145 715 points, toujours sur 10 mn. Tous deux repartirent avec une console sous le bras et sur les épaules le terrible honneur de défendre nos couleurs à Munich pour le tournoi mondial, en octobre.



La troupe des concurrents au complet : 21 pays sont représentés. 34 garçons et 1 fille : La canadienne Pat Baylis.

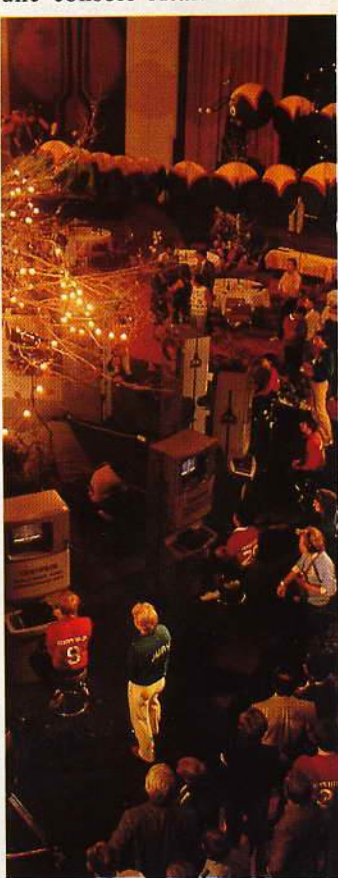
C'est là que nous les avons retrouvé, un peu tendus mais bien décidés à donner du fil à retordre à leurs adversaires. La veille du jour « J », l'excitation montant, les bruits les plus fous circulent parmi les atariens : « Il paraît que les américains ont distribué un manuel Centipède révélant tous les trucs à connaître pour gagner... Tu sais pas la dernière, y a un type qui a atteind 400.000 points... C'est dingue !... pas étonnant ça fait 6 mois qui s'entraîne... Il va y avoir du sport !... » Pour nos deux français, repas légers et entraînement intensif jusqu'à quatre heures du matin. Le staff avait pensé à tout en installant des consoles dans les chambres de l'Hotel Sheraton lieu choisi pour cette troisième rencontre internationale. Le 14 septembre, à 16 heures, un roulement de grosse caisse annonce l'ouverture de la compétition. Le tournoi se déroule en deux manches, la première de 15 mn sélectionnant les six meilleurs scores — catégories juniors et Séniors — pour la finale d'une durée de 20 mn.



Guy Millant, DG Atari france, et nos deux champions de France 1983.

TOUS LES SCORES SONT PULVERISES

Des nerfs, de la concentration, des réflexes, *Centipède* est exigeant, et le rythme s'annonce frénétique dès les éliminatoires au point de désorienter Fabien Hémard qui déclare forfait après avoir perdu une vie au bout de 6 mn de jeu. Irréparable ! Adieu la finale et le grand prix, en l'occurence un séjour à Los Angeles pour assister aux Jeux Olympiques de 1984 et une console Atari 800. Il ne sera pas le seul, même chez les séniors, on craque. A noter la bonne tenue de l'unique candidate, Pat Baylis, jeune mère de famille canadienne de 37 ans, très applaudie à Munich.



1ère manche éliminatoire junior

Tous les scores sont pulvérisés. Vincent Goualard, le Sénior français, classé quatrième en finale, bat son propre reccord

MATTEL ELECTRONICS

AQUARIUS™

SIDEG

* 170, rue Saint-Charles
75015 PARIS
Tél. 557.79.12

125, rue Legendre
75017 PARIS
Tél. 627.12.43

1200 F TTC

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur: Z-80 A (compatible CP/M), horloge 4 MHz
Langage de programmation: BASIC Microsoft (extensible)
Mémoire: 8 K ROM, 4 K RAM (extensible à 52 K)
Couleurs à l'écran: 16
Son: 1 voie (3 avec le Mini Expander)
Affichage écran: 40 colonnes×24 lignes
320×192 points en haute résolution
256 caractères graphiques avec code ASCII complet avec majuscules et minuscules
Clavier: QWERTY à 49 touches et commandes BASIC par touches uniques
Dimensions: 33 cm×15 cm×5 cm
Poids: 1,9 kg
Sortie imprimante: RS 232
Sortie vidéo: raccordement sur prise antenne ou prise péritel pour téléviseur PAL ou sur péritel pour téléviseur SECAM

Votre initiation à l'informatique facile!

Le micro-ordinateur domestique Aquarius de Mattel utilise le Basic Microsoft. Vous pourrez créer votre premier programme en quelques minutes grâce à 2 manuels en français qui sont fournis avec l'appareil, dont un cours de BASIC pas à pas très simple et très clair. Vous pourrez créer vous-même vos personnages animés!

Les capacités du System Aquarius sont faciles à étendre grâce à ses cartouches de mémoire supplémentaire (16 K offrant un maximum de 52 K au total) et ses divers accessoires. De nombreux programmes existent sous forme de cartouche qu'il suffit d'emboîter. Grâce à la comptabilité CP/M de l'Aquarius, tout un univers de logiciels s'ouvre à vous.

EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES

Mini Expander - Boîtier d'extension comprenant 2 manettes de jeux, 2 voies sonores supplémentaires et permettant la connexion simultanée d'extension mémoire et de programme en cartouche.



L' Aquarius Data Recorder (lecteur de cassettes) avec capacité de recherche séquentiel et compteur. Vitesse de transmission : 600 Bauds.



L'Imprimante Aquarius - 40 colonnes, 10 caractères au pouce, impression sur papier thermique avec matrice 5×7, 80 caractères par seconde, majuscules et minuscules, entraînement par friction, interface série RS 232.



Les cartouches d'extension de mémoire Aquarius - 16 K RAM.



Le lecteur de disquettes Double Drive Aquarius sera disponible en début 1984.

REVENDEURS NOUS CONTACTER

BON DE COMMANDE

A retourner à SIDEG Informatique, Service VPC, 170 rue Saint-Charles 75015 PARIS.

☐ Veuillez me faire parvenir une documentation complète concernant l'Aquarius et ses périphériques.

☐ Veuillez me faire parvenir, par paquet poste recommandé, les articles suivants :

Article	Prix	Quantité	Total
L' Aquarius	1 200 F TTC		
Cartouche 16 K RAM	590 F TTC		
Imprimante Aquarius	1 639 F TTC		
Mini Expander	590 F TTC		
Data Recorder	485 F TTC		
Port (– de 5 kg)*	50 F TTC		
		TOTAL	

*Participation aux frais d'emballage et de port en paquet poste recommandé.

Vous trouverez ci-joint mon règlement par ☐ CCP ☐ chèque bancaire établi à l'ordre de SIDEG Informatique.
Je vous autorise à déduire mon compte Carte Bleue ou Visa
N° ________ Date de validité : ____

Signature : ________

Nom : ________ Prénom : ________

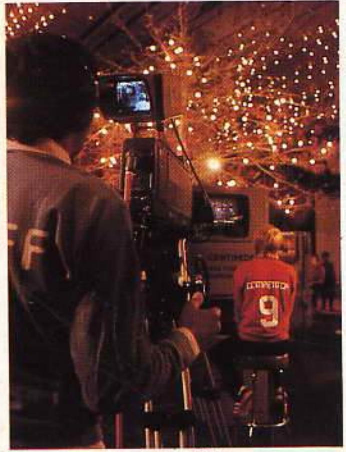
Adresse : ________

Code postal : ________ Ville : ________

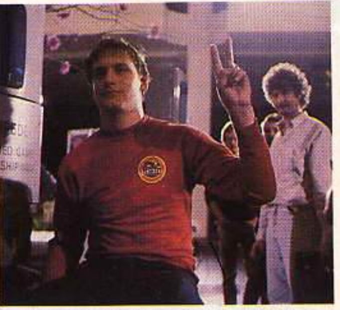
Date ________ Signature :

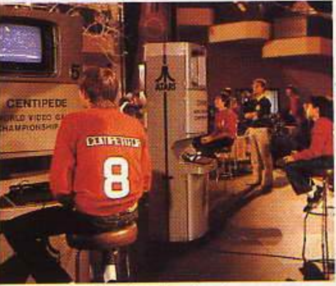
PUBLIMER - R.C. Paris 552 075 608 B

avec 266 852 points après avoir fait palpiter les cœurs de nos compatriotes pendant plus de cinq minutes en menant le jeu au début de la deuxième man-


Le tout vidéo


Le champion du monde junior Stuart Murray (GB) : 323512 points en 20 mn.

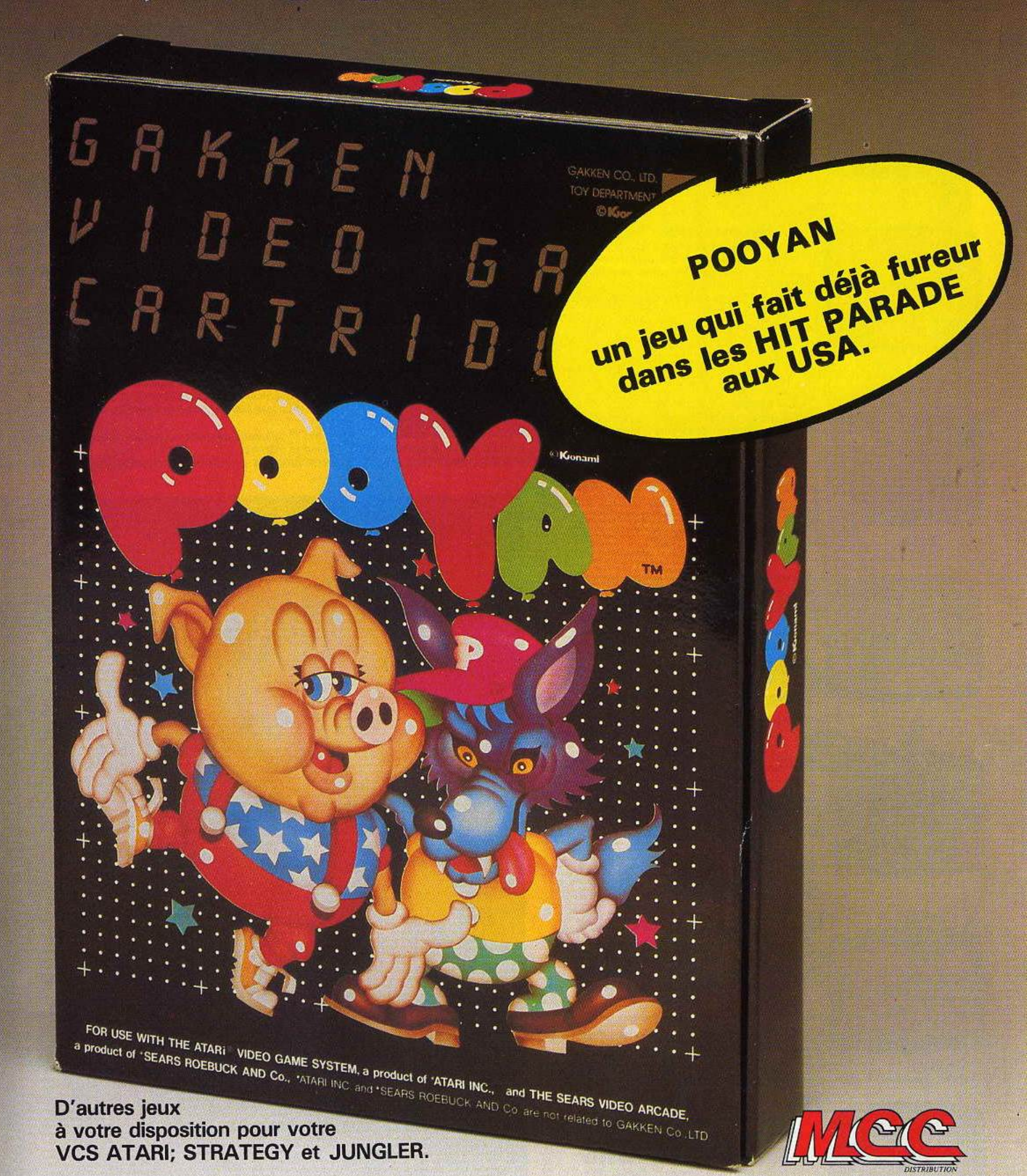

Andrew Brezinski (GB) - Sénior -



Finale des juniors.

che. Bel exploit ! d'autant plus qu'il y a le public, les caméras, les flashs des photographes qui crépitent. Pas facile de tenir dans ses conditions. A ce jeux là, les britanniques et leur célèbre flegme ont fait un malheur, en raflant les deux médailles d'or. Jugez plutôt : 323 512 points pour Stuart Murray (Junior) et 322 044 points pour Andrew Brezinski (Senior). Crazy isn't it ? Les anglais confirment encore cette année leur réputation. On les savait forts mais à ce point là... Un beau succès aussi pour Atari qui a su en trois ans grâce à ses championnats du monde de jeu vidéo s'attirer, et ce sous toutes les latitudes, un nombre croissant d'inconditionnels. ■

GAKKEN VIDEO GAME



D'autres jeux à votre disposition pour votre VCS ATARI; STRATEGY et JUNGLER.

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA FRANCE, MONACO et Pté. ANDORRE

MCC DISTRIBUTION
MONACO COMPUTING CORPORATION
2 Bd. RAINIER III MC 98000 MONACO
Revendeurs nous consulter!
Tél. : (93) 50.60.98

ATARI n'est pas une TM de GAKKEN

SUPERCHARGER™ SYSTEM
STARPATH™ CORPORATION



STARPATH n'est pas une Trade Mark de ATARI. ATARI et VCS sont des Trade Mark



1. – COMMUNIST MUTANTS :
Une immense armée de communistes révolutionnaires venue de l'espace tente d'envahir notre pays. Ils sont tenaces et sans pitié et se reproduisent à grande vitesse. Repoussez-les avec votre canon.



2. – DRAGONSTOMPER :
Un grand jeu d'aventures où un preux chevalier, pour garantir la paix dans son royaume, s'en va combattre un dragon prolifique. Guidez-le dans sa recherche de l'antre du dragon parsemée d'embûches.



3. – FIREBALL :
Un jeu de casse-briques passionnant, le plus complet et le plus difficile existant sur le marché : 5 jeux différents de 1 à 4 joueurs : le piège à boule-les briques en mouvement – descente de mur – les briques dansantes – la cascade.



4. – ESCAPE FROM THE MINDMASTER:
C'est un jeu en trois dimensions, où vous avez été kidnappé dans votre sommeil, et vous vous réveillez dans un univers glacial où l'horizon n'est que multiples labyrinthes. A vous de traverser 6 labyrinthes les uns toujours plus difficiles que les précédents. MINDMASTER vous épiant constamment vous mettra à l'épreuve sur des jeux de réflexion.



5. – KILLER SATELLITES :
Vaillant guerrier de l'espace, tous les citoyens dans votre ville vous confient leurs destinées lors de cette bataille sans répit. Prenez votre vaisseau spatial et partez en guerre. Attention! tout ira très vite!



6. – SUICIDE MISSION :
Vous êtes à bord d'une sonde, à l'intérieur du cœur humain pour combattre un abcès infectieux grâce à des injections de pénicilline. Le virus se développe à une vitesse folle, arriverez-vous à soigner la maladie à temps?



7. – PHASER PATROL :
Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial avec un appareillage de contrôle révolutionnaire et vous partez pour une longue exploration de l'espace; graphisme et bruitages exceptionnels, dignes d'un jeu pour ordinateur. De plus, ce jeu vous est fourni gratuitement à l'achat du Supercharger.



Frogger



Rabbit Transit



NOUVE
à venir

Frogger; Rabb
SWEAT, the D
dont Frogger

Frogger digne du jeu pour ordinateur, la célèbre course d'une grenouille à travers une autoroute surcharg
d'un lièvre qui bravera les dangers de la prairie, rusant les chasseurs pour retrouver sa fiancée et fonc

GRAPHISME - QUALITÉ. – Grâce au supercharger, vous obtiendrez des résultats (graphisme, dynamism
tionnelles ou plus, voire même supérieurs à des jeux sur ordinateur d'une mémoire de 16 K. Sur la plupa
STARPATH est un système complet, proposant tous styles de jeux : guerres - stratégie - aventures - r
VCS ATARI, bientôt des jeux éducatifs français, et toujours la possibilité d'obtenir par STARPATH Inc
toute concurrence.
DES PRIX POUR TOUS. – A l'achat du 2e jeu, votre supercharger sera déjà amorti, les cassettes STA
cartouches de jeux vidéo existantes sur le marché.
VOILÀ POURQUOI LE SUPERCHARGER DEVIENT L'ACCESSOIRE INDISPENSABLE DE VOTRE CONSOL



Demandez une démonstra

...z un Tigre dans votre console ATARI

...ATARI Inc.



...UTES

...pour le VCS ATARI

...Transit; Party Mix; Sword of Saros; ...athlon game; Survival Island; ...**Rabbit Transit.**

...et un torrent impétueux. **Rabbit Transit** l'aventure amoureuse ...a petite famille, à mourir de rire!

...ruitages) supérieurs à l'accouplement de 3 cartouches tradi- ...ses jeux, STARPATH vous permet de jouer à quatre joueurs. ...tion - sport - amusement... 13 jeux déjà disponibles pour le ... nombreux best-sellers comme Frogger à des prix défiant

...TH sont en moyenne 40% moins chères que les meilleures

...E.







OPTIMISEZ VOTRE VCS ATARI GRÂCE AU SUPERCHARGER STARPATH

Il amplifie les mémoires de votre VCS ATARI. Une installation ultra-rapide, il vous suffit de le connecter dans la console comme une cartouche de jeux vidéo standard et de brancher son câble dans la prise d'écouteur de n'importe quel lecteur de cassettes (walkman y compris). Le SUPERCHARGER n'utilise aucune alimentation externe. Les jeux STARPATH utilisent comme support des cassettes audio en appuyant simplement sur la touche lecture de votre magnétophone, le jeu chargera et apparaîtra sur l'écran en quelques secondes. C'est aussi simple.

A VOUS DE JOUER!

STARPATH, c'est également trois jeux à venir pour la console COLÉCO-VISION et les ordinateurs ATARI 400/ 800.

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
FRANCE, MONACO, ANDORRE



2 Bd. RAINIER III MC 98000 MONACO Tél.(93) 50.60.98

...tion à votre revendeur local

TILT JOURNAL

Coulisses

REVELATION

Parmi les révélations du Mijid 83, MCC (Monaco Computing Corporation) vient de créer un nouveau département d'importation et de distribution nationale de jeux vidéo et micro informatique, animé par une équipe dynamique, passionnée de jeux vidéo, et dirigée par



Eric Minsky. Au menu, de nombreuses nouveautés pour le marché français : Starpath et son superchargeur donnent une nouvelle jeunesse à votre VCS ATARI ; le Compumate transforme votre VCS en un véritable micro-ordinateur (clavier) ; sont aussi annoncés Gakken et son tube *Pooyan*, Commavid, Dynamics, mythicon ; des soft pour micro tous systèmes comme Evolution, First Star et ses jeux au graphisme hyper sophistiqué *(Astrochase) ;* des manettes pour Coleco et peut être une nouvelle console révolutionnaire. A suivre de près... *MCC distribution, 2, boulevard Rainier III, 98000 Monaco. Tél. : (93) 50.60.98.).*

GRAND PRIX

Dans le cadre du Mijid, Jean-Claude Bourret, Président du club Presse et Médias, a remis,



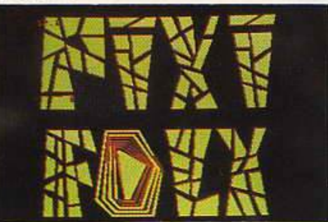
pour la première année, le prix Vidéor 1983.
Ces prix, décernés par les rédacteurs en chefs de vingt cinq revues spécialisées vidéo, informatique et jeux (dont Tilt) sont les suivants :
Prix VIDEOR 83 du meilleur micro-ordinateur familial : ORIC 1
Prix VIDEOR 83 de la meilleure console de jeux : C.B.S.
Prix VIDEOR 83 de la meilleure K7 de jeux : ZAXXON (C.B.S.)

PIXIFOLY

Pixifoly, un nom devenu familier pour tous les mordus de jeux vidéo : tous les quinze jours, le Mercredi sur TF1, une équipe de fanatiques concocte un délire sucré, truffé de prouesses techniques et de stars électroniques, qui entraîne les



Dominique Lenglard et Mélanie présentent l'émission.



présentateurs à l'intérieur même des jeux vidéo. Aucun secret n'a transpiré jusqu'ici sur les manipulations fantastiques qui permettent de réaliser ces miracles ludiques mais Tilt enquête : nous avons même réussi à introduire un journaliste dans la place... S'il survit aux fameux vents de pixels qui comptent apparemment beaucoup dans cette émission, il devrait pouvoir tout nous dire dans le prochain numéro. Suspens...

Concours

CHALLENGE

Dès novembre 1983, en France comme dans plusieurs pays d'Europe, (Allemange, Angleterre, Hollande, Espagne), Parker organise un coucours de jeux vidéo à l'attention des enfants et adolescents de 8 à 18 ans. Pour participer, il faut être amateur de jeux vidéo ; se procurer un bulletin de participation auprès des points de vente, ou de Parker - Miro Méccano, 118, 130, Avenue Jean Jaurès, 75019 Paris : y inscrire le meilleur score obtenu pou chacune des 4 cassettes suivante. *Q. Bert, Popeye, Frogger, Super Cobra ;* enfin il faut jouer avec l'un des 3 systèmes suivants : Atari, Intellivision, Philips. Dernier point, vous pouvez, envoyer autant de bulletins de participation que souhaité. Le tout avant le 31 décembre 1983. Les 84 joueurs ayant obtenu les meilleurs scores sur l'une des 4 cassettes, quel que soit le système, participeront à Paris, à la Finale Nationale en Février 1984. De ces 84 finalistes 12, seront après éliminatoires successifs déclarés « Champions Jeux ». De ces derniers 3 seront proclamés « Super Champions » pour avoir obtenu les meilleurs scores sur l'ensemble des 4 cassettes de jeux vidéo Parker et participeront de ce fait à Londres, à la Finale Européenne du Challenge Parker en mars 1984.
Les « Champions Jeux » recevront l'ordinateur de jeux ; les « Super Champions » ; l'ordinateur domestique ;le « Champion Européen » : 1 voyage de 10 jours pour 3 personnes aux U.S.A. Good Luck !

ENDURO EN AFRIQUE

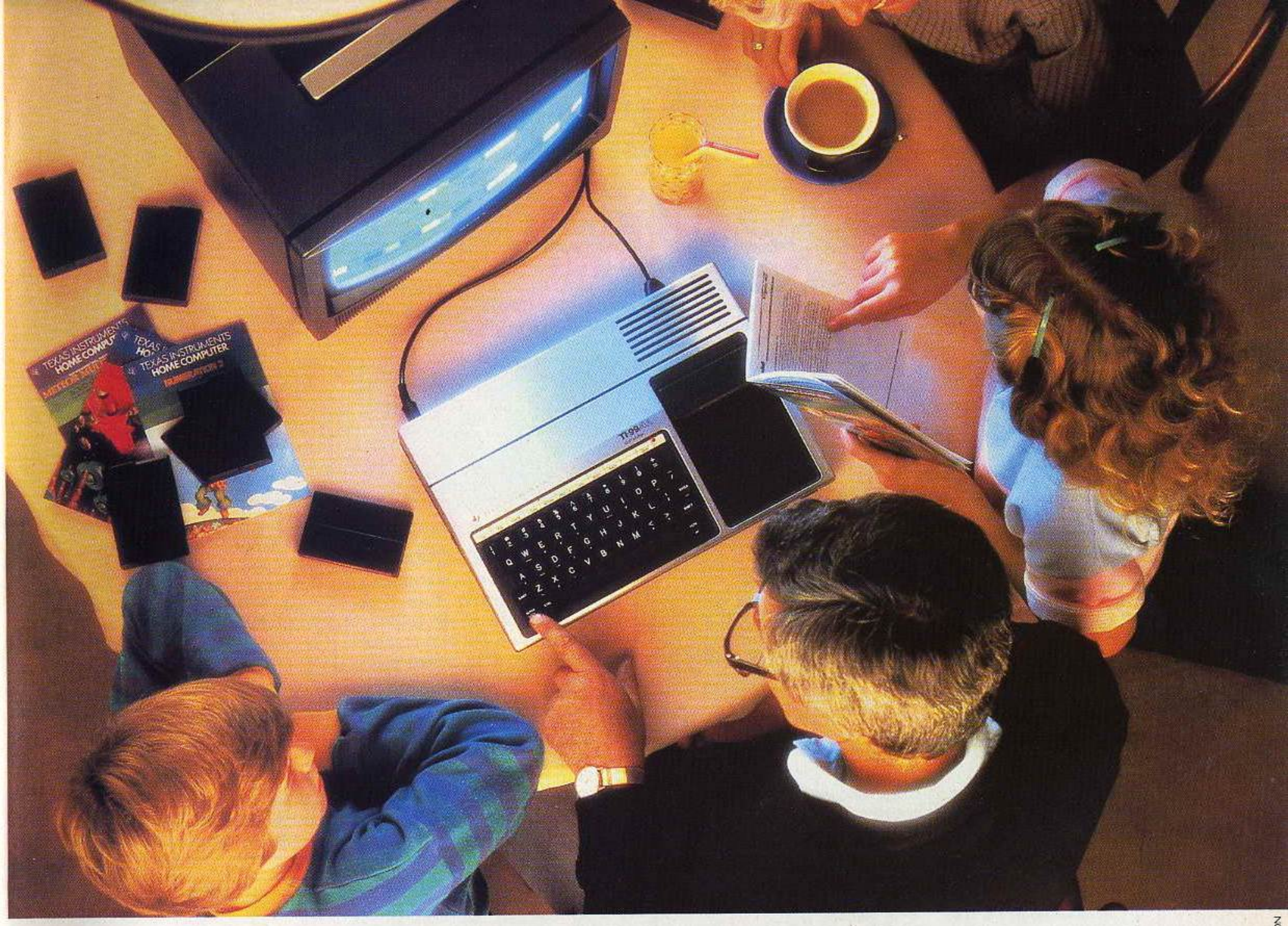
Attention ! Il ne vous reste que quelques jours pour participer au grand championnat de France Activision qui se déroule sur Enduro. La date limite d'enregistrement des scores est en effet fixée au 30 novembre 1983 et les 20 joueurs sélectionnés se rencontreront au mois de décembre, dans un finale retransmise par Europe 1.
Alors foncez ! Le premier prix en vaut la peine : un séjour en Afrique pour assister à l'arrivée de la course d'enduro la plus prestigieuse : le Paris-Dakar.

CHAMPIONNAT RTL/CBS

Il vous reste quelques jours pour participer au championnat de jeux vidéo RTL/CBS (jusqu'au 3 décembre 1983). Ce sont des animateurs vedettes de RTL, qui dirigeront ces championnats et permettront aux candidats d'exercer leurs talents sur deux jeux exceptionnels de CBS Electronics : *Zaxxon* pour les plus de 10 ans, les Schtroumpfs pour les moins de 10 ans.
A l'issue de chaque championnat seront désignés les deux champions ayant réalisé dans leur ville les meilleurs scores, dans chaque catégorie de jeux. Au total, 28 personnes viendront à Paris pour participer à la finale nationale qui se déroulera le dimanche 11 décembre 1983 au Grand Studio RTL. Chaque finaliste pourra espérer se voir attribuer un des nombreux prix, dont : deux voyages aux Etats-Unis avec visite du Centre de Technologie CBS, 8 consoles de jeux CBS Electronics, ou encore 18 jeux de café portables *Donkey-Kong* Notez dès à présent les prochains rendez-vous :
• Samedi 19 novembre à Angers, Centre Commercial, Grand Maine, Animateur RTL : Bernard Schu-Rosny 2, Centre Commercial Rosny 2, Animateur RTL : Fabrice.
• Samedi 26 novembre à Bordeaux, Centre Commercial le Meriadeck, Animateur RTL : André Torrent et à Marseille, Centre Commerciale Bourse, Animateur RTL : Max Meynier.
• Samedi 3 décembre à Nice, Centre Nice Etoile, Animateur RTL : Max Meynier et à Clermont-Ferrand, Centre Jaune, Animateur RTL : André Torrent.

ELECTRON CHOC

Vous êtes passionné de tennis et fou de jeu vidéo ? Alors ne perdez pas un instant, vous avez encore un chance d'assister et, qui sait de participer au grand tournois Paris-Ile-de-France de tennis vidéo, oganisé par Electron, et Mattel. Les concurrents, en tenue de tennis, s'affronteront sur la cartouche Tennis de Mattel associée à un écran géant Sony en deux sets gagnants et en trois sets gagnants pour les demi-finalistes. Les prix fabuleux leurs permettront de repartir avec des extensions ECS + mémoire, Intellivoices, cartouches, tenues de tennis, etc.
Parallèlement, dans toute la France se dérouleront des éliminatoires destinées à sélectionner des challengers pour les champions Electron : les quatre demi-finalistes d'île de france rencontrent donc, début mai, les deux finalistes de Lyon, ceux de Toulon, de Bordeaux, de Lille, de Nancy et de Nantes à Roland-Garros, sous court couvert ! Le premier prix ? Un voyage aux U.S.A.
(Electron, 117 av. de Villiers 75017 Paris. Tél. : 766.11.77.).



L'incroyable TI 99/4A, un ordinateur pour 1800 francs.*

Avec l'Ordinateur Familial TI 99/4A de Texas Instruments, vous allez pouvoir dialoguer dans pratiquement tous les domaines : de la programmation aux jeux, de l'éducation à la gestion privée.

Actuellement, il existe une centaine de programmes tout faits, constamment renouvelés. Pour son prix, le TI 99/4A est tout à fait remarquable :

- Le langage Basic est intégré dans la console.
- A votre gré, vous pouvez également utiliser de nombreux autres langages de programmation :

– L'Extended Basic, permettant le contrôle de lutins (des graphiques animés se superposant à la surface de l'écran), et l'accès à des fonctions et instructions supplémentaires.
– Le TI Logo 2, maintenant en français avec ses fameux lutins, offre, par rapport au TI Logo 1, plus de mémoire disponible et l'accès au solfège.
– L'Assembleur TMS 9900 qui permet d'exploiter au mieux le TI 99/4A. Avec le module "Mini Memory", l'initiation à ce langage peut se faire simplement à l'aide de la version de base.
– Le Pascal UCSD.

Avec le TI 99/4A, vous pouvez toujours aller plus loin. Il possède un système d'extension périphérique très performant, qui peut contenir 7 périphériques différents. Ils ont tous leur propre système opératoire. Leur adjonction au TI 99/4A ne réduit pratiquement pas la mémoire utilisable.

Les 7 périphériques : Extension mémoire 32 Ko - Interface RS 232 (série et parallèle) - Compilateur Code -P - Système de disquettes (90 Ko utiles par disquette, jusqu'à 3 unités de disquettes) - Magnétophone à cassettes - Synthétiseur de parole - Imprimante.

En plus, vous pourrez profiter de la littérature spécialisée consacrée au TI 99/ 4A (livres et périodiques édités en français).

Essayez-le, vous comprendrez pourquoi l'Ordinateur Familial TI 99/4A constitue le meilleur choix et s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde.

Caractéristiques techniques

CPU (unité centrale) :	microprocesseur TMS 9900, 16 bits, plus 256 octets de mémoire de travail.
Capacité mémoire :	26 K octets ROM interne ; modules d'application ROM externe jusqu'à 36 K octets chacun ; 16 K octets RAM interne extensible jusqu'à 52 K octets.
Clavier :	clavier QWERTY à 48 touches, verrouillage alphabétique, répétition automatique et touches de fonctions.
Générateur de son :	5 octaves, 3 tons simultanés, générateur de bruit.
Couleurs :	16 couleurs programmables pour le fond et les caractères haute définition.
Interface :	cassette, TV (péritel de série et SECAM en option), 2 manettes de jeux, bus de raccordement des périphériques.

TEXAS INSTRUMENTS

* Prix couramment pratiqué au 20/08/83

Mc CANN ERICKSON

TILT JOURNAL

HEBDOGICIEL

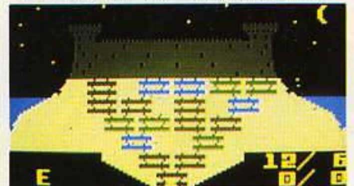
Un ordinateur ne se suffit pas à lui-même. Il lui faut des programmes pour garder un intérêt permanent : des programmes de jeux pour les enfants (et les adultes) et des programmes utilitaires (calcul d'impôts, de finances familiales, etc...).
Il manquait une revue spécialisée dans la diffusion de ces programmes et il fallait également que sa parution soit régulière pour répondre à l'attente des passionnés de micro-informatique (+ de 250 000 en France).
Hebdogiciel se veut le journal des programmeurs de tout acabit et de tout âge, ainsi qu'une bourse d'échange en organisant des concours permanents et en rémunérant les auteurs des programmes qui seront publiés. (Prix : 10 000 Francs chaque mois au meilleur Logiciel ; un voyage à Silocon Valley tous les trimestres).
Hebdogiciel, 27, rue du Général Foy, 75008 Paris.

Nouveau!

ÇA Y EST !

Cette fois, ils sont là : *Frogger, Super Cobra, Popeye,* les nouveaux jeux Parker sont disponibles pour Atari 2600 bien sûr mais aussi pour Atari 400, Commodore Vic 20, CBS Colécovision, Intellivision et Philipps. Une arrivée très attendue.

DERNIERE MINUTE



Devant le succès *d'Advanced Dungeons and Dragons,* Mattel lance une suite : *Advanced* *Dungeons and Dragons, Treasure of Tarmin.* Les graphismes sont époustouflants et donnent une réelle impression de trois dimensions...



UN CLUB SPECTRUM EN BELGIQUE

Ouvert à tous les possesseurs (et futurs possesseurs) d'un Spectrum 16 ou 48 K, le club ZX Micro offre un bulletin mensuel de contact et d'information sur les toutes nouveautés intéressantes en matériels et logiciels, des programmes, et des petites annonces gratuites.
Le club envisage l'organisation de cours d'initiation au Basic et à la programmation. Des réunions hebdomadaires sont prévues.
Dès à présent, il dispose de 3 Spectrum 48 K, de 3 moniteurs TV, d'une imprimante Alphacom 32 (identique à celles utilisées par Timex-Sinclair USA), de divers matériels ainsi que d'une bibliothèque de plus de 100 programmes.
Très prochainement, il disposera d'une imprimante Epson FX-80 qui, utilisée avec le traitement de texte Tasword - II, lui permettra de réaliser entièrement son bulletin avec le Spectrum (espacement proportionnel et justification à droite, sans coupure de mot, avec 61 caractères par ligne.
ZX Micro club, Résidence Europa, 6 Boulevard Léopold III, 1030 Bruxelles. Tél. : (02) 216.01.25.



LIGNE VERTE

Aie Aie Aie ! Une erreur s'est glissée dans le dernier numéro de tilt : le numéro de téléphone

DRAGON 32 LE FIDELE



2990 F TTC : 6809 E - Horloge interne 5 MHZ – Basic Microsoft® étendu couleur resident 16 K (IF THENELSE, PRINTUSING...) 32 K RAM utilisateur – 9 couleurs - 5 modes graphiques – HRG : 256 x 192 - Son - Synthétiseur vocal – Port 6809, Parallèle, Manettes et Cartouche, port magnétophone (magnétos standarts) – Manuel en Français, livré avec tous câbles de liaisons – Branchement Péritel ou UHF (à préciser) – Garantie constructeur 1 an.

3400 F TTC : 186 KO - Dos complet (fichiers, sécurité) – Directement connectable – Livré prêt à l'emploi.

Les plus grands Créateurs :

DRAGON DATA®, MICRODEAL®, SALAMANDER®, CABLE® (une immense gamme de plus de 200 LOGICIELS) vous offrent un choix incroyable en jeux de réflexion, d'aventure, de simulation, d'action, semi professionnels et utilitaire.

GOAL COMPUTER (IMPORTATEUR et DISTRIBUTEUR EXCLUSIF)
15, rue de St-Quentin – 75010 PARIS – Tél. : 200.57.71 + – Tlx : 215801 GOALDIS

Les appareils sont numérotés et scellés. Seuls les DRAGONS 32 distribués par GOAL COMPUTER et revendeurs agréés (liste sur demande) sont garantis par DRAGON DATA. Seuls les appareils dont les scellés sont intacts sont garantis.

DELAIS : Immédiat (en fonction des stocks disponibles)

A RENVOYER

– Je désire recevoir
- ☐ le DRAGON SECAM UHF/PERITEL **3290 F** (TVA 18,60)
- ☐ une documentation
- ☐ Dos + Contrôleur 4 Drive, etc... **3400 F** (TVA 18,60)

– Ci-joint
- ☐ enveloppe timbrée à mon adresse
- ☐ 1500 F de réservation
- ☐ la totalité (soit 2990 F, 3290 F, 3400 F)

– Je désire
- ☐ le recevoir chez moi (frais de port et CR à ma charge)
- ☐ je viendrai le chercher

☐ le DRAGON PERITEL **2990 F** (TVA 18,60)
☐ liste revendeurs

par ☐ CB ☐ CCP
à l'exclusion de tout autre mode de paiement

Adresse : ____________________

____________________ Ville : ____________

Signature :

NOM ____________________ PRENOM ____________________



d'Electron n'est pas le 766.11.37 mais le 766.11.77. Vous pouvez également si vous habitez en province appeler le (16.05) 41.65.55. qui correspond à une ligne verte : votre appel sera automatiquement passé en PCV. Pourquoi appeler ? Eh bien pour savoir tout des nouveautés Mattel, Imagic, etc. Electron importe directement des USA des jeux exclusifs, pour faire transformer votre console Mattel ou Atari en péritélévision (Prix 390 F) ou encore pour louer les meilleurs jeux vidéo du moment...
(Electron, 117 avenue de Villiers, 75017 Paris).

POUR NE PAS PERDRE LA FACE

L'Inter-face CGV PHS 60.

Il s'agit d'une « Interface » permettant de brancher tout micro-ordinateur ou jeu vidéo (en sortie péritélévision) à l'entrée d'antenne d'un téléviseur (récent ou ancien) et d'obtenir une image couleur ou noir et blanc.

L'Interface CGV PHS 60 est compatible avec tous les micro-ordinateurs et jeux vidéo du marché dont la sortie péritélévision est aux normes françaises RVB (Commutateur Synchroson). De plus, elle est équipée d'un électro-mécanique permettant la commutation automatique entre l'antenne des émissions nationales et l'antenne des micro-ordinateurs et jeux vidéo : Prix : environ 500 F.

ENCORE PLUS FORT

Alpha-Loisirs - un des pionniers du jeu vidéo - a trouvé en cette fin d'année plusieurs formules de vente et de location qui nous ont paru intéressantes :

- *location de consoles Atari,* Mattel et Coléco (du week-end à six mois) avec remboursement de la location en cas d'achat (une bonne occasion pour se familiariser avec un matériel avant de l'acheter).
- *location de cartouches* avec tarif préférentiel pour les adhérents.
- *location de jeux électroniques,* échecs, dames, bridges etc... d'une journée à un mois.

Alpha-Loisirs, 29, rue de verdun, 92150 Suresnes. Tél. : 506.05.83

MICRO CLEF EN MAIN

JCR - Boutique qui s'est assuré une solide réputation dans le domaine du matériel et des logiciels micro-informatique, a décidé de faire profiter de son expérience les magasins Vidéo en créant des rayons micro-informatique « Clef-en-main ».

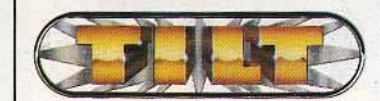
Ces points de vente baptisés « Micro-Boutique J.C.R. » offrent non seulement le matériel, mais aussi les meubles, et toute l'infrastructure commerciale à la vente de produits Micro-Informatique.

De plus, un service de formation du personnel de vente est incorporé à cette prestation afin d'en assurer immédiatement l'efficacité maximum.

Grâce à son volume d'achat important, J.C.R. bénéficie des meilleurs prix du marché et offre aux exploitants des « Micro-Boutique J.C.R. » de bonnes conditions de travail. Le choix des produits, les relations avec les fournisseurs, le stockage du matériel, l'élaboration des campagnes publicitaires sont également pris en charge et résolus par J.C.R.
J.C.R. Electronique, 56/58, rue Notre Dame de Lorette, 75009 Paris. Tél. : (1) 282.19.80.

Fabuleux

TILT D'OR



Vous avez été très nombreux à participer à notre jury du Tilt d'Or 1983 destiné à distinguer les meilleures consoles et cartouches de jeux vidéo. Sans attendre, voici les résultats de votre vote :

CONSOLES :
TILT D'OR : CBS Colecovision
TILT D'ARGENT : VCS Atari 2 600
TILT DE BRONZE : Mattel Intellivision

CARTOUCHES :
TILT D'OR : ZAXXON (CBS Colecovision)
TILT D'ARGENT : Enduro (Activision)
TILT DE BRONZE : Les Aventuriers de l'Arche Perdue (Atari)

Services

STAGE DE CREATION DE JEUX VIDEO

L'industrie des jeux vidéo a démarré en France, et pourtant de nombreux talents s'expriment déjà isolément, prouvant que les idées existent déjà.

Mais, il est indispensable de se préoccuper dès aujourd'hui de la création de jeux ; écriture de scénarios originaux, mise en page, création d'images et de son, etc...

Cette création suppose que les différents créateurs et concepteurs puissent se rencontrer, travailler ensemble, analyser les jeux existants, tester leurs propres idées et élaborer des maquettes et des prototypes.

C'est la raison pour laquelle le CREPAC d'Aquitaine et le Ministère de la Culture, organisaient le premier stage-atelier de conception et de création de jeux vidéo en Octobre dernier. D'autres stages suivront en 1984. Pour en obtenir le calendrier, s'adresser à *Crepac-Aquitaine, B.P. 36, 33036 Bordeaux-Cedex. Tél. : (56) 81.78.40.*

20F d'économie
+1 cadeau

TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques

NOUVEAU

Vous avez tout intérêt à vous abonner tout de suite

1 Vous économiserez 20F.

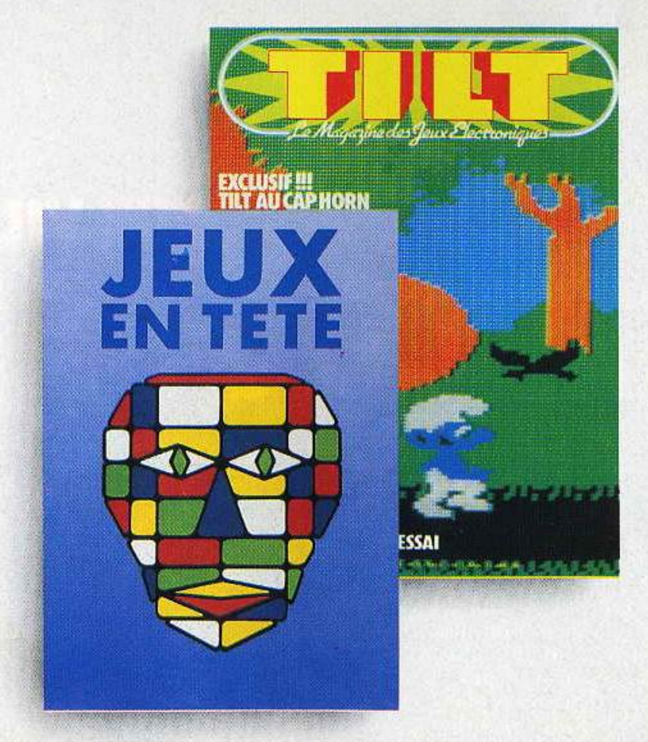
En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 20F sur votre abonnement d'un an : vous ne réglerez en effet que 79 F pour 6 numéros au lieu de 99 F, prix au numéro. Et puis vous êtes assuré que ce prix ne bougera pas puisqu'il sera payé une fois pour toutes.

2 Vous recevrez TILT, dès parution tous les 2 mois.

Dès que TILT sort de presse, les numéros des abonnés sont expédiés sans délai.

Et vous savez que dans chaque numéro de TILT :

- vous découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant première (consoles, micro ordinateurs, flipper, échecs, backgammon, jeux de poche, calculettes).
- Vous choisissez les plus performants grâce à des tests complets et détaillés.
- Vous améliorez vos performances car TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai champion.
- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le "spécialiste" qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.
- Vous pouvez gagner des super-cadeaux de TILT car des concours sont régulièrement proposés avec des lots importants.



3 Vous recevrez un cadeau : JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc... De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

Aujourd'hui même renvoyez la carte ci-contre.

NOAO



JEUX VIDEO

LE COQ SE REBIFFE

Impossible d'égaler les géants américains et japonais ? Allons donc ! Rentrez vos mouchoirs et rangez ces considérations un tantinet dépassées dans les boîtes poussiéreuses de votre grenier !

Même si nous manquons encore de moyens, nous ne sommes pas dépourvus d'idées. Car la France, inventive en diable, est un véritable réservoir de matière grise qui ne demande qu'à s'exprimer, se concrétiser. Enfin, n'oubliez pas que notre beau pays de plaines et de montagnes, baigné par l'Atlantique et la Méditerranée, possède une botte secrète enviée par le monde entier : nous maitrisons avec un talent transmis de père en fils, l'art du système D...

N'en déplaise à ses détracteurs, la France sait aussi inventer, innover, aller de l'avant. Reste, et c'est là que le bât blesse, à obtenir ces satanés moyens financiers qui lui permettraient de décoller véritablement. Et en la matière-même grise-vous savez bien qu'on ne prête qu'aux riches.

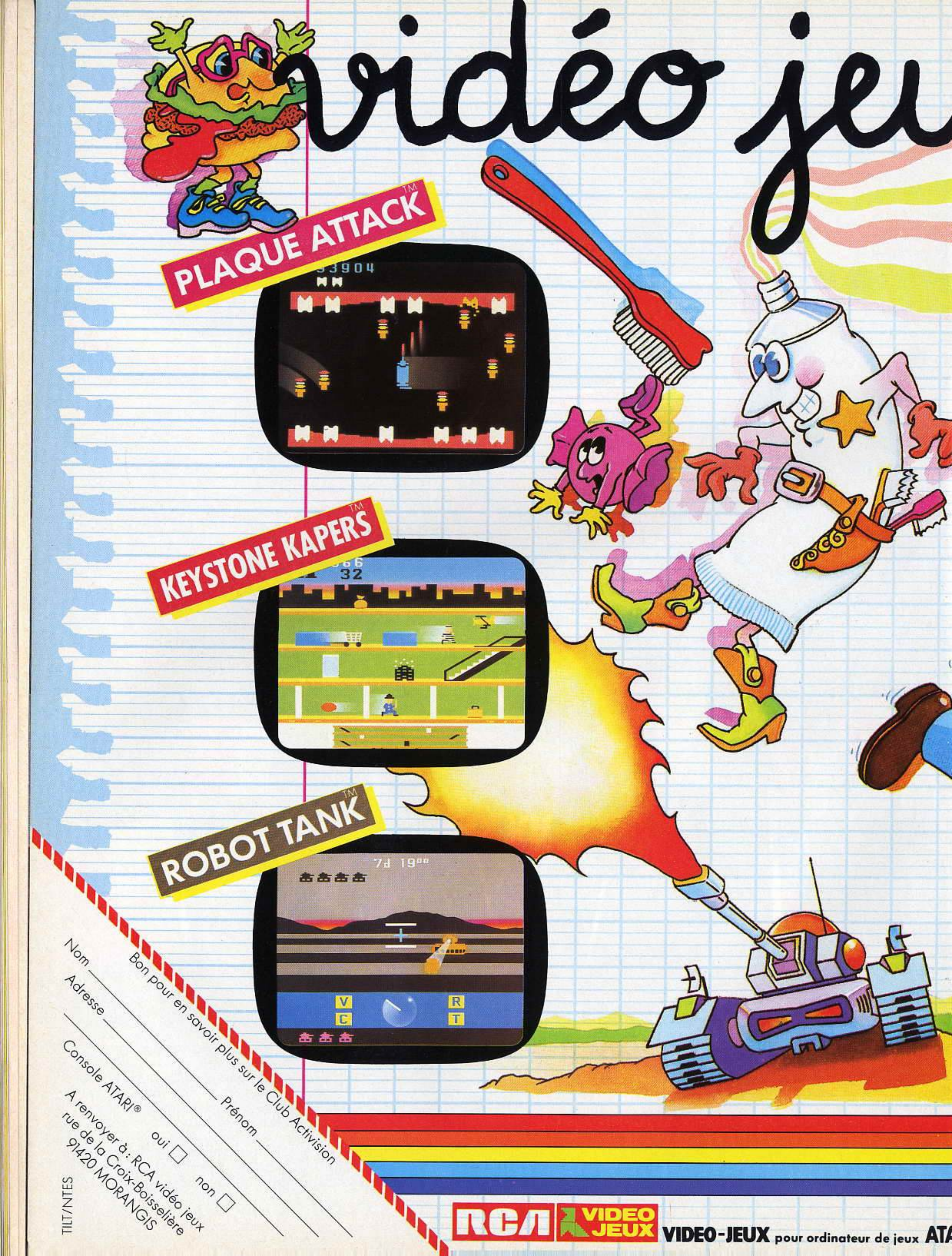
Riches en idées, en savoir faire, ils le sont pourtant, ces créateurs français de matériels et de logiciels, qui ont investi leurs maigres économies, frôlé l'incompréhension, affronté les affres de la solitude et du doute pour parvenir à exister, d'abord, à convaincre, ensuite. Ils ont eu raison de se donner la persévérance pour règle : le résultat en vaut largement la peine. Grâce à des disciples acharnés du roi micro-ordinateur et du dieu logiciel, le défi français qui s'amorçait mais avait toutes les peines du monde à éclore, s'est transformé en véritable défi industriel.

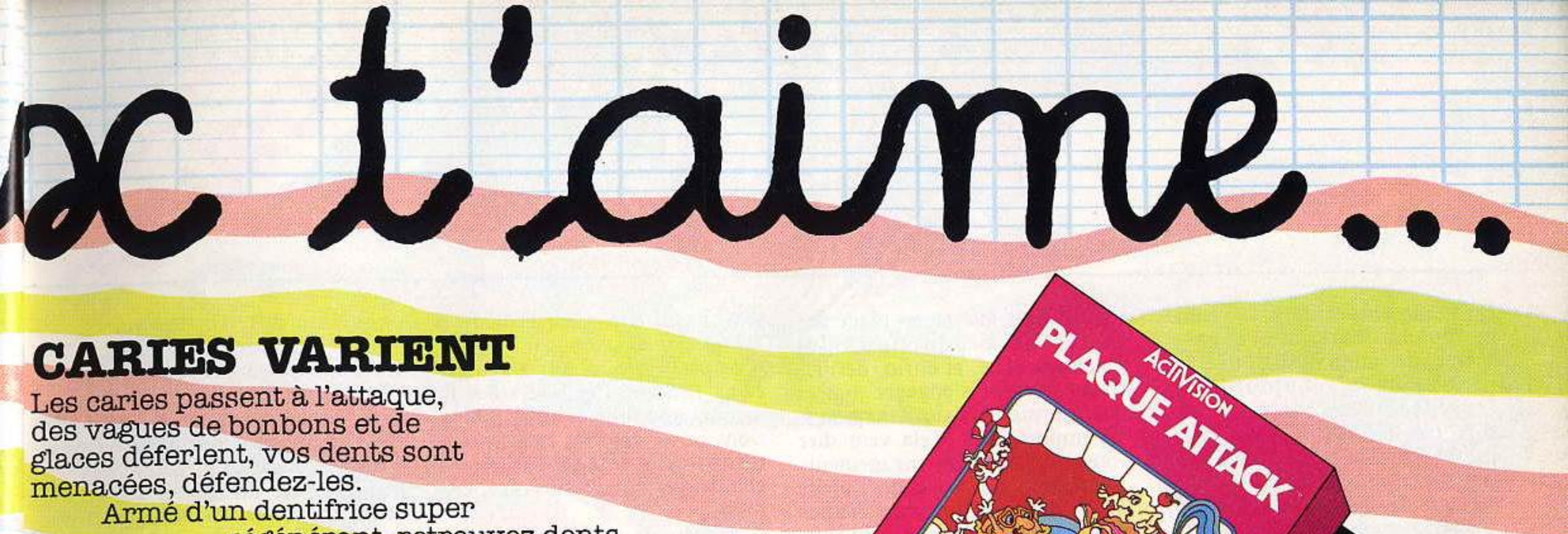
Contrairement aux idées reçues, un tel défi n'est pas forcément parisien. Pour en savoir plus sur la conception et la réalisation d'un projet ; pour savoir comment on passe d'une idée à un produit fini, allez donc faire un tour du côté de Strasbourg.



Strasbourg, sa cathédrale, ses rues piétonnes, ses saucisses et ses cours d'eau... Aventurez vous quelques kilomètres plus loin, arrêtez vous à Vendenheim, et empruntez un petit chemin qui court à travers la campagne. Là, noyée dans la verdure, une haute, accueillante et solide bâtisse vous attend de pied ferme. Une maison insolite, une sorte de château de Moulinsart où de géniaux et pas du tout farfelus professeurs Tournesol mettent au point un matériel compliqué d'une haute technicité. C'est ici que Michel Schott, 31 ans, fondateur et P.D.G. de la Société Info-Réalité, et son équipe de spécialistes, ont mis au point un micro ordinateur très séduisant qui sera commercialisé dès 1984. Réunie en un même lieu, cette dizaine de cerveaux a aussi une finalité commune : concevoir et réaliser des produits micro-électroniques, depuis la naissance de l'idée, jusqu'à la réalisation du prototype fonctionnel.
Lorsqu'en 1974, Michel Schott décide de créer une SARL au capital de 20 000 F, il n'a qu'un seul associé, François Maechler, beaucoup d'idées, et la tête farcie de projets pas forcément réalisables immédiatement.
« Il fallait avancer progressivement, insiste Michel Schott, obtenir des résultats probants avant de faire le grand saut ».
Parallèlement à la direction de cette entreprise, Michel Schott enseigne à l'Institut Universitaire de Technologie de Strasbourg, (département informatique). Activité complémentaire plutôt pratique qui lui permet d'aborder avec les étudiants tous les problèmes de développement de micro-processeurs.

(suite p. 28)

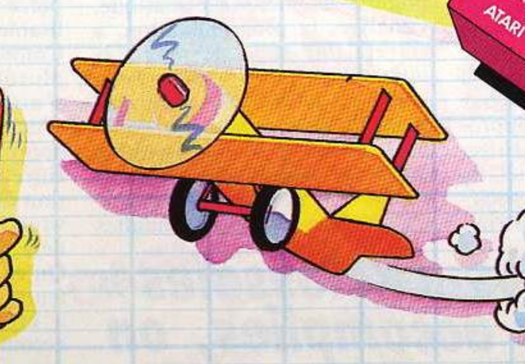

vidéo jeu
PLAQUE ATTACK™
KEYSTONE KAPERS™
ROBOT TANK™
Bon pour en savoir plus sur le Club Activision
Nom _______ Prénom _______
Adresse _______
Console ATARI® oui ☐ non ☐
A renvoyer à : RCA vidéo jeux
rue de la Croix-Boisselière
91420 MORANGIS
TILT/NTES
RCA VIDEO JEUX
VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATA



CARIES VARIENT

Les caries passent à l'attaque, des vagues de bonbons et de glaces déferlent, vos dents sont menacées, défendez-les.
Armé d'un dentifrice super régénérant, retrouvez dents blanches et haleine fraîche.

ACTIVISION
PLAQUE ATTACK



ACTIVISION
KEYSTONE KAPERS

MAGASIN ZIN-ZIN

Hold-up dans un supermarché, Kelly le policier traque le voleur, mais des chariots, des ballons, des radios, des avions, protègent le crime. N'ayez pas peur... Kelly est le plus fort puisque Kelly c'est vous.
Allez-y, récupérez le magot et coincez le voleur... La morale sera sauve.

ACTIVISION
ROBOT TANK

CHARS CRASH

Vous êtes cernés par les tanks de l'Empire.
A tout instant, vous risquez de perdre votre canon laser.
Vigilant jour et nuit, vous manœuvrez votre radar vidéo scaner pour déceler le moindre mouvement de l'ennemi.
Soudain, c'est l'attaque, la bataille du futur est commencée...

FUTURS

ACTIVISION®

En étant confronté à la réalité de tous les jours, n'est-il pas à même de mieux résoudre les problèmes ?... Aujourd'hui, Info-Réalité est devenue une S.A. (société anonyme) au capital de 516 000 F et son équipe, pluri-disciplinaire, n'est composée que de spécialistes pointus : informaticiens, psycho-sociologues, électroniciens pédagogues...

Pour être opérationnel, il ne suffit pas d'avoir une idée ; encore faut-il savoir si elle est intéressante au niveau psychologique, marketing, technique. Ce n'est pas si simple d'arriver enfin au prototype prêt à être industrialisé !

« Lorsque nous avons débuté, se souvient Michel Schott, nous n'avions ni l'argent, ni la clientèle mais s'il fallait attendre de réunir argent, produits et clients, on ne ferait jamais rien ! Il y a six ans, nous avions encore l'image d'une société spécialisée dans la mise en route de systèmes informatiques traditionnels dans les entreprises. Mais nous savions que notre orientation « touche à tout » n'était que provisoire. Nous attendions le créneau très pointu. Dix ans après, expérience et spécialisation aidant, nous avons enfin trouvé ce créneau : aller du brevet à la réalisation du prototype industriel d'un appareil électronique à base de micro-processeurs, surtout orienté vers le domaine du loisir électronique ».

Le secret de la réussite ? Savoir se remettre en cause. Etre très curieux, ne pas être bloqué et, surtout, ne pas avoir d'œillères. Il y a quelques années, Info-Réalité était totalement inconnue des entreprises nationales et internationales. Le développement de produits nouveaux s'avérait difficiles en raison de la méfiance des industriels à confier a une équipe jeune sans phase aussi importante. Lorsqu'un industriel décide de réaliser, à partir d'une étude technique, un produit électronique grand public, il prend déjà un risque. Le second risque, c'est l'investissement que représente la fabrication de la « carcasse » qui est autour du produit, le boîtier plastique et les périphériques. Le troisième risque enfin, réside dans les outils de production. Quand on produit en grandes quantités, (20 000, 50 000 voire 500 000 exemplaires), il faut mettre en place des unités de production, des machines etc... et enfin, dernier risque, devoir s'engager auprès des fournisseurs sur des quantités importantes. Cela veut dire souscrire de gros engagements financiers, qui sont de l'ordre de 2, à 5 millions de francs pour toiut nouveau produit, quel q'il soit-même le plus simple —, dans le domaine d'un produit électronique grand public.

Or, il y a cinq ou six ans, peu d'industriels faisaient confiance à l'équipe d'Info-Réalité. Parce que la société n'était pas à Paris, qu'elle était trop jeune ... Il fallait adopter une approche marketing totalement différente. Puisque l'industriel ne venait pas à la Société, la société devait aller à l'industriel.

Une fois ces « kolossales » opérations accomplies, on voit si l'idée est bonne

Encore fallait-il être en mesure de proposer des idées de produits suffisamment intéressantes pour être convaincantes. Les temps ont changé puisqu'en 83, pour 80 % des produits imaginés et réalisés, Info Réalité n'hésite pas à risquer le coup : ce n'est qu'une fois l'appareil terminé qu'on va chercher le partenaire industriel qui va le fabriquer en grande série et le commercialiser.

« Mais prendre une certaine part du risque, poursuit Michel Schott, c'est aussi rendre le travail plus passionnant. Quand on réalise tout de A jusqu'à Z, l'approche commerciale ne se pose même plus puisque notre appareil fonctionne. Du coup, qu'on habite Vendenheim et qu'on soit une société jeune n'a guère d'importance. Le troisième problème qui se résoud de lui-même, c'est l'aspect financier. Il est toujours plus simple de vendre un appareil qui fonctionne qu'une idée sur papier ».

A partir de 1984, Info Réalité tournera avec dix produits électroniques nouveaux par an, dont huit qui seront les propres idées et les propres brevets de la société, en ne cherchant son partenaire industriel qu'après la réalisation du premier prototype fonctionnel. Cette orientation générale dans le domaine des produits électroniques grand public axés sur le loisir, n'empêche pas d'autres réalisations puisque l'équipe travaille sur des prdouits et des applications aussi diverses que la téléphonie ou la régulation de chauffages, avec micro-processeurs.

A propos de commercialisation à la française, Info-Réalité vous offrira, dès l'année prochaine, un micro-ordinateur à vocation pédagogique. Il permettra d'apprendre la micro-informatique, l'analyse, la programmation, à travers une série de jeux très intéressants. Ce micro-ordinateur — le moins cher du monde puisqu'il sera vendu aux environs de 400 F — ne ressemble guère aux micros déjà existants puisqu'il s'adresse à un public très large : enfants et adultes désireux de s'initier à la micro-informatique, fanas de jeux électroniques... Le micro-ordinateur sera livré avec un manuel d'initiation et une cinquantaine de jeux, que chacun pourra modifier ou adapter. On pourra même en créer à sa convenance. Un micro-ordinateur fonctionnant sur piles doté d'un micro-processeur d'une mémoire, d'un clavier, d'un afficheur intégré et d'un générateur de musique. Bon, mais concrètement, comment ça se passe quand on veut fabriquer français ?

« Vous voulez dire, plaisante Michel Schott, comment ça se passe quand je me réveille la nuit pour expliquer à ma femme ma nouvelle idée... et lui demander de me faire un café très fort ? Ce n'est pas une boutade. On y réfléchit, on sent les choses, on en parle avec l'équipe et puis, un jour, le déclic se produit. C'est ainsi que les choses se sont déroulées pour le micro-ordinateur. Evidemment, depuis la fabuleuse aventure d'Apple aux USA, nous avons tous rêvé de construire notre propre micro. Mais de là à se lancer... »

Inutile de s'escrimer à réinventer ce que les autres ont déjà fait avant nous. Par contre, trouver l'originalité, concevoir un produit différent des autres, ça c'est une aventure.

« Mais chassez de votre esprit l'image de l'inventeur besogneux qui contemple des chiffres cabalistiques avant de s'écrier « Euréka ! ». Cette image là est un miroir déformant, poursuit Michel Schott. On n'invente que lorsqu'on a la parfaite connaissance des moyens à mettre en œuvre. Sinon, on passe son temps à déposer des brevets invendables parce que techniquement irréalisables ».

Comme à Info Réalité on est plutôt du genre concret, on s'attache d'abord, à partir d'une idée, à réaliser des études approfondies : moyens à mettre en œuvre, possibilité de réalisation du produit, prix de revient, situation du marché. Existe-t-il déjà des appareils de ce type ? Qu'en pensent les consommateurs... Ce n'est qu'une fois ces « kolossales » opérations accomplies qu'on est capable de dire si oui ou non l'idée est bonne. On a ensuite le choix entre deux stratégies possibles : soit partir à la recherche de l'industriel avec son idée sur papier, soit décider de réaliser le prototype, sans l'assurance formelle d'un financement et en comptant huit mois d'études techniques très poussées. C'est plus risqué mais plus passionnant. Et, vous l'avez sans doute deviné, c'est cette deuxième politique qui obtient les faveurs d'Info Réalité.

« Mais ça n'arrive qu'une fois sur cinq, ajoute Michel Schott, parce que l'investissement nécessaire pour aller de l'idée à la réalisation du prototype représentent de 200 000 à 700 000 F selon la complexité. Le meilleur exemple, c'est celui du Dictionnaire électronique de chez Berthet. Cet appareil est un jeu électronique capable de résoudre toutes les grilles de mots croisés qu'on peut trouver dans des documentations, livrées avec le dictionnaire. Mais chaque mois, vous pouvez acheter d'autres brochures, à condition qu'elles portent à l'intérieur un petit numéro, un code. Il nous suffit d'introduire ce code dans l'appareil pour qu'il sache tout ce qui se trouve sur la grille de mots croisés. Le côté impressionnant, c'est que ce petit appareil est capable de connaître une multitude de grilles, même celles qui ne sont pas

(suite p. 30)


VIDÉO-JEUX
ENDURO™
DEVENEZ
CHAMPION DE FRANCE
D'ENDURO™
GAGNEZ un voyage à DAKAR
pour 2 personnes
ou 1 ANNÉE de vidéo-jeux ACTIVISION
POUR PARTICIPER A LA FINALE
et assister à l'arrivée de Paris-Dakar mettez-vous
dès ce soir au volant de votre prototype. Nerfs d'acier,
mains de velours, réalisez le chrono de votre vie.
PRENEZ ENSUITE LA PHOTO DE VOTRE TÉLÉVISEUR
affichant vos prouesses et présentez-la
dans le premier
point de vente Activision
Contact... Le moteur rugit
le rêve commence,
rendez-vous
à Dakar
ACTIVISION
ENDURO
VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO TELE-SPIEL KASSETTE
VIDEO GIOCO CASSETTE DE VIDEOJUEGO
FOR USE WITH THE
A UTILISER AVEC ZUM GEBRAUCH MIT DEM
DA USARE CON PARA USAR CON EL
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM
VIDEO-JEUX
pour ordinateur de jeux ATARI*
ACTIVISION®
Bon pour en savoir plus sur le Club Activision.
Nom
Prénom
Adresse
A renvoyer à : RCA vidéo jeux
rue de Croix-Boisselière
91420 MORANGIS
RCA VIDEO JEUX
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
TILT/END

En France, nous n'avons pas de puces mais des idées...

encore créées. Il suffit de mettre une grille sur une feuille de papier, de la rentrer dans un ordinateur qui lui affecte un code, de rentrer ce code dans l'appreil qui, du coup, est capable de savoir tout ce qu'il y a sur la grille... »

En dépit de leurs petits côtés magiques, les réalisations s'appuient sur une solide technique. Il suffit de regarder le boîtier de la plupart des jeux électroniques pour s'en rendre compte : on trouve un clavier, un haut parleur, un afficheur et, à l'intérieur, un seul composant électronique : le micro-processeur.

« Que nous demande-t-on de faire, résume Michel Schott ? Fabriquer une puce qui, branchée au clavier, afficheur, haut parleur et piles, fonctionne. Cela veut dire 3 à 7 mois de travail pour passer de l'idée à la réalisation du prototype.

« Chez Info Réalité, la démarche, quel que soit le produit, est identique. On confronte d'abord l'idée de base aux consommateurs, en faisant parfois appel à la simulation. Une étape qui permet de peaufiner, voire de modifier le produit. Dans le cas du Dictionnaire électronique, bon nombre de questions viennent à l'esprit : faut-il le brancher sur une prise de courant ? Joue-t-on sur une table ou dans son lit ? De telles notions ont leur importance parce qu'un afficheur à cristaux liquides a un angle de vision et que, selon les réponses des consommateurs, on utilisera 220 volts, on le fera fonctionner sur piles, on inclinera plus ou moins l'écran... Cette première étape permet de constituer un cahier des charges — ou dossier d'analyse fonctionnelle. Ce dossier, écrit dans un langage d'utilisateur, c'est-à-dire, très clairement, va être traduit dans un dossier technique : le dossier d'analyse organique, sous forme de schémas, d'organigrammes... L'industriel, qui était déjà intervenu à la fin de la première phase, va à nouveau s'assurer que tout se passe comme prévu. On a beau disposer d'un mode d'emploi cela n'empêche nullement le consommateur de faire une fausse manœuvre, d'appuyer sur deux touches la fois... Il faut tout prévoir ! Reste encore à transformer cette suite de schémas et d'organigrammes en une suite de codes (entre 1 500 et 8 000 !). On va alors procéder à la programmation, c'est-à-dire faire entrer ces codes dans un puissant ordinateur qui va les analyser, les modifier parfois. Dans un laps de temps plus ou moins long, on raccroche à cet ordinateur un appareillage électronique, auquel il faut raccrocher à son tour tous les périphériques de la future puce : clavier, afficheur... L'ordinateur injecte les codes dans l'appareillage électronique et si le programme est bon, on devrait pouvoir jouer avec le futur jeu. Reste à procéder à la première pré-miniaturisation qui va permettre à l'industriel de tester le produit. S'il donne son feu vert, des dossiers techniques sont remis aux sous-traitants qui vont ainsi pouvoir réaliser les différents composants. L'industriel indique les quantités d'écrans, de claviers... désirés et attend impatiemment d'être livré pour tout assembler, et faire « tenir » le tout dans un même boîtier.

Opération de longue haleine puisqu'il faut encore tester le produit fini et le commercialiser. Fabriquer français n'est vraiment pas à la portée du premier venu...

« Enfin, fabriquer français... En France, nous n'avons ni les afficheurs ni les puces, poursuit Michel Schott. Or, ce sont les parties les plus importantes. Même si l'on prétend que nous avons les pièces, elles ne correspondent pas du tout à ce dont on a besoin. C'est vrai qu'aujourd'hui, il y a des sociétés françaises spécialisées dans l'assemblage. Mais de véritables

(Suite p. 32)



VIDÉO-JEUX
RIVER RAID®
LA RIVIERE INFERNALE
FUEL
FUEL
Le cockpit à peine refermé, les réacteurs arrachent en hurlant votre chasseur supersonique.
Les canons de bord se déchaînent, le pouce écrasé sur la commande de feu, vous suivez la voie ouverte par vos missiles...
Votre mission : Détruire les ponts, principaux axes de communication de votre ennemi.
Partout des hélicoptères armés tombent en vrille, des navires explosent, des chasseurs acharnés à vous détruire surgissent.
Le danger vous cerne, la panne d'essence vous guette, et pourtant il faut passer.
RIVER RAID®, la rivière infernale, le plaisir ou la mort, tous les soirs sur votre petit écran.
ACTIVISION
RIVER RAID
INTERNATIONAL EDITION
VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO TELE SPIEL KASSETTE
VIDEO GIUOCO CASSETTE DE VIDEOJUEGO
FOR USE WITH THE
A UTILISER AVEC ABSPIELBAR AUF DEM
DA USARE CON PARA USAR CON EL
ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM
ACTIVISION®
RCA VIDEO JEUX VIDÉO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI®
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
Bon pour en savoir plus sur le Club Activision.
Nom
Prénom
Adresse
A renvoyer à : RCA vidéo jeux
rue de Croix-Boisselière
91420 MORANGIS
TILT/R.R.

La France va-t-elle dispatcher 100 000 micro-ordinateurs

sociétés de conception de puces, adaptés à des créneaux précis, non.

Mais pourquoi la puce, le petit buseur chinois ou l'afficheur japonais ne sont-ils pas français ?

« La réponse est plus psychologique que technique, conclut Michel Schott. On se répète souvent qu'il est difficile de s'attaquer au Japon ou aux Etats Unis. La réponse n'est pas là. En réalité, ce genre de réponse cache une réalité profonde : il y a peu d'entreprises réellement dynaiques. Et celles qui le sont manquent malheureusement de moyens... ».

Conclusion particulièrement vraie pour Médiaplay et Dialog Informatique, des sociétés plutôt entreprenantes, animées par de véritables Beatles de l'informatique, soucieux d'obtenir leur popularité en ne restant pas au creux de la vague justement. Dialog et Médiaplay font partie du même groupe. Ce que Médiaplay crée, Dialog le produit. Née en février 82 de la Société Tera Conseil (une agence de création publicitaire), Médiaplay s'intéresse à quatre grands secteurs : la presse, l'informatique, la publicité et le grand public.

« En ce qui concerne la partie grand public, explique Jacques Fleurance, créateur à Médiaplay, il s'agit de concevoir des jeux que nous proposons à des éditeurs — français ou pas — avec un système de royalties à la clé. Pour les jeux publicitaires, les choses se passent différemment : nous travaillons par budget. Une agence de publicité nous fournit un budget de publicité ou de plan média et Médiaplay travaille sur la conception d'un jeu qui va être utilisé comme cadeau d'affaire, de relations publiques... Quant au domaine de la presse, il est beaucoup plus vaste puisqu'il s'agit de recréer des jeux de société ou de simulation, des wargames ».

La démarche est simple : Médiaplay s'attache soit à adapter des jeux créés pour le grand public, en informatique, soit à concevoir totalement les scénari qui vont permettre de développer le logiciel. Médiaplay fait ensuite appel à Dialog en lui fournissant scénari ou logiciels terminés et lui demande de s'occuper de la distribution et de la diffusion.

Dialog, c'est d'abord Jean-Luc Pronier, voix sourde mais volonté criante, qui s'efforce de produire le logiciel sur différents micro-ordinateurs, de façon à pouvoir le diffuser ensuite auprès d'un large public. Et cela va de la console de jeux (Atari), jusqu'au micro-ordinateur (Commodore). Sans prétendre avoir le don d'ubiquité, Dialog est partout à la fois : elle assure la publicité et la production totale. C'est-à-dire la commercialisation, la mise en coffret, la dupplication, bref, tout ce qui touche à la distribution d'un produit. Et les difficultés rencontrées sont assez conséquentes.

« Tout se passe à l'étranger où sont réunis grands distributeurs et sociétés multinationales, remarque sans se plaindre — ce n'est pas son genre — Jean-Luc Pronier. Actuellement en France, on ne compte guère que deux à trois sociétés de créations de logiciels et d'éditions qui se sont attaquées à un marché spécifique. Tout porte l'étiquette made in USA, ou made in Japan ».

Le problème pour Dialog et pour toutes les petites sociétés désireuses de monter au créneau, c'est d'implanter son réseau, d'essayer d'intéresser les distributeurs de machines de prendre en commercialisation leurs logiciels. Mais lesdits distributeurs se montrent assez réticents : la fameuse étiquette USA a encore trop de punch ! Pour compliquer un peu l'affaire, n'oubliez pas que tout le monde n'est pas capable de créer le scénario d'un jeu qui tienne la route, et le réaliser sur

dans l'enseignement pour informatiser le pays ?

un micro ordinateur. En plus il faut faire face à des ordinateurs étrangers pour lesquels il faut se procurer la documentation. Ajoutez à cela le fait qu'on doit faire appel aux sociétés qui développent la machine pour avoir tous les arguments et programmer le plus astucieusement possible, et vous aurez fait le tour des difficultés. Il faut faire des démarches terribles, ne serait-ce que pour obtenir les plans de la machine ! Mais ces plans ont leur importance : ils permettent de piocher directement, au bon endroit, évitent d'avoir à tout refaire.

Comment cela se passe-t-il côté gros sous ? Dialog et Médiaplay se veulent concurrentiels puisqu'ils s'efforcent de s'aligner sur les prix en vigueur. Malheureusement, en France, certains distributeurs vendent du logiciel à des prix très bas, ce qui impose, au niveau de l'édition, des quantités énormes pour pouvoir assurer ces bas prix. Ce qui implique aussi de pouvoir exporter pour être en mesure d'assurer la même catégorie de prix.

« Si nous sommes trop chers, il est bien évident que le public cherchera à acheter d'autres logiciels, même de moins bonne qualité, mais à des prix plus abordables que les nôtres », précise Jean-Luc avec réalisme...

Voyez-vous, le problème essentiel, c'est qu'il faut toujours apporter un « plus » lorsqu'on est Français. Et le plus de Médiaplay/Dialog, c'est le style de logiciels qu'ils proposent. Leur cheval de bataille : être davantage présent dans l'enseignement. Le gouvernement n'a-t-il pas en projet de dispatcher quelques 100 000 micro-ordinateurs dans l'enseignement pour faire de la France le 3e pays mondial en Informatique ?

« Tout ce que nous désirons, proclament comme un seul homme Jacques Fleurance et Jean-Luc Pronier, c'est developper le côté agréable de la machine, et changer cette image du micro ordinateur trop souvent habillé en jeu de guerre et parfumé à la violence...

« Quand on agite un micro, constate Jean-Luc, c'est quelquefois pour travailler mais c'est souvent pour se détendre. Or, nous essayons d'amener cette nouvelle génération de logiciels qui consiste à se relaxer, plutôt qu'à se crisper sur la machine ».

Pour l'instant, cette nouvelle conception semble réussir à Dialog qui vient de sortir une série de cinq logiciels, disponibles sur un seul matériel européen, le DAI, dont les bonnes caratéristiques graphiques, et sonores, permettent aux enseignants de donner une image concrète à l'aide de dessins, préférables aux « pavés » censés symboliser des personnages. Le grand projet, pas du tout utopique, de Médiaplay/Dialog : présenter bientôt des logiciels à des prix légèrement inférieurs à ceux qui arrivent des USA, et apporter un « plus » psychologique en proposant des jeux de stratégie et de réflexion. Des jeux où il ne s'agit plus de détruire. Paradoxalement, le premier logiciel qui sort chez Dialog s'appelle *Soldier !* Encore que ce soldat là réfléchisse, que sa position de pion sur un échiquier lui apparaisse au grand jour. Pour démarrer, il faut bien toucher toutes les catégories Le rôle de l'éditeur français n'est-il pas d'aller sur le marché et de fournir le logiciel réclamé par le public ? Or, comme tout ce qui détruit fait encore fureur...

Ce que n'a pas encore dit Jean Luc Pronier, c'est que l'ambition de Dialog, soigneusement dissimulée au fond d'un tiroir, consiste à toucher ces mères de famille qui hésitent toujours à utiliser un logiciel, quel qu'il soit. Comme si seule la gente masculine était concernée par ce phénomène. S'intéresser de plus près aux femmes (?), déve-

(suite p. 34)

Le nombre d'adolescents millionnaires est impressionnan

lopper des jeux familiaux, apporter dans le domaine de l'électronique l'esprit qui animait les jeux de société (type Monopoly), tel est le crédo de Dialog. Pas question de refaire un nouveau jeu de l'oie. Mais on peut le réinventer. L'avenir ? Ces diables d'hommes dont la moyenne d'âge n'excède pas 25 ans, le voient avec optimisme. Même si aujourd'hui encore, les temps sont durs.

« Si on trouvait en France plusieurs cabinets ou sociétés prêts, en tant que raison sociale, à créer des logiciels, à se rencontrer, et à faire des travaux ensemble pour l'étranger, nous ne pourrions qu'y gagner, ajoute le philosophe Jacques Fleurance. Plus les importations seront importantes, plus les pouvoir publics nous considéreront avec des yeux cléments »...

Mais que pensent les USA de ces français qui se démènent comme des beaux diables ? Et bien, sachez qu'outre Atlantique, le français et considéré comme un invidu bourré d'originalité et d'idées pour concevoir et réaliser les logiciels. Evidemment, faute de moyens, cela ne va jamais plus loin, l'accession à la production étant toujours épineuse. L'autre difficulté, c'est que différents matériels arrivent sur le marché et que la concurrence est vive. Il faut savoir s'adapter. Et ce n'est pas toujours simple. Certains matériels sont diffusés à 1 000 exemplaires, d'autres à 5 000 ou 10 000. Il faut connaitre la machine, sa diffusion, le nombre de ventes dans chaque pays...

« Actuellement, poursuit Jean-Luc Pronier, notre plus grand succès est le programme Clio, présenté deux mois durant à Beaubourg, très prisé dans les écoles d'enseignement graphique. Il est même utilisé à l'Ecole des Beaux Arts de Paris et par des professionnels qui construisent des images à l'aide de ce logiciels.

Et Médiaplay ? Elle se borne au principal : la création, en travaillant beaucoup le visuel.

« En fait, intervient Frédéric Pinlet (créateur à Médiaplay), il y a trois types d'approches vis à vis de l'informatique et de l'électronique. La plus généralisée concerne les personnes qui utilisent les ordinateurs sans savoir comment ils marchent en se servant d'un programme déjà existant. La seconde approche, c'est de rentrer véritablement dans le programme. La troisième, la plus passionnante, englobe les individus qui, non seulement touchent aux programmes, mais savent ce qui se passe à l'intérieur de la machine en même temps qu'ils appuient sur une touche ».

Une chose est sûre, si en France le marché est neuf, aux USA, on arrive à une certaine saturation. Le plus difficile, c'est de prendre le train en marche, de faire preuve d'imagination pour passionner les pays étrangers avec nos logiciels. Mais en dépit de ces difficultés, la France est pourtant riche en créateurs âgés d'une petite quinzaine d'années, largement à la mesure des américains. La seule chose qui leur manque encore, c'est le soutien d'éditeurs, les moyens financiers pour concrétiser. Aux USA, le nombre d'adolescents créateurs-millionnaires est impressionnant. En France, on n'en demande pas tant. Mais pourquoi ne pas utiliser ces créateurs pour amener sur le marché de nouveaux logiciels ? Si on ne s'en occupe pas à temps, un jour ou l'autre ils partiront chercher des capitaux ailleurs. Les pays étrangers, toujours à la recherche de cerveaux, le savent bien. Il suffit de lire la presse française pour s'en apercevoir. Ce sont toujours Atari, Apple ou Commodore, qui proposent, sous forme de concours, d'éditer le meilleur logiciel. Pourquoi n'est-ce pas Thomson ?

(suite p. 36)



LE SNIPER

qui familiarise petits et grands

IMPORTATION EXCLUSIVE
DISPONIBLE SUR STOCK

«LE TIREUR»

est un jeu de poche électronique d'OVNIS, unique en son genre. Les joueurs sont assurés d'avoir le maximum de sensations auditives et visuelles.





NOUVEAUTÉ 84
DISPONIBLE SUR STOCK

LCD COULEUR PANORAMA

qui démode le noir et blanc







LE VIDEOPLEXER

qui fait exploser vos ventes de cartouches de jeux

IMPORTATION EXCLUSIVE
DISPONIBLE SUR STOCK



Modèle A800 compatible avec ATARI VCS™

- *Adaptateur acceptant toutes les cartouches au standart ATARI™ et MATTEL™, destiné aux revendeurs effectuant des démonstrations de jeux vidéo.*
- *Usure réduite des contacts permettant une qualité de jeu constante.*
- *Rangement des cassettes avec protecteur de poussière.*
- *Sélection instantanée d'un jeu sans coupure de contact.*
- *Durée de vie beaucoup plus longue des cartouches.*
- *Fixation du couvercle, servant d'anti-vol en démonstration magasin.*

Nous vous laissons penser la facilité de démonstration que cet appareil permet avec la sécurité qu'il procure.



Modèle M800 compatible avec MATTEL INTELLIVISION™ et INTELLIVOICE™

Nous recherchons revendeurs dans toute la France
Demandez nos conditions

NOMBRE	MODELE	PRIX
ENVOI PAR RETOUR	TOTAL	

+ 6 F de participation aux frais de port par jeu

PORT GRATUIT POUR 4 JEUX ET PLUS

BON DE COMMANDE A RENVOYER A: **BAMBITRONIC**
8 rue du Général Leclerc. 85300 Challans Tél. (51) 93.03.93

NOM ______________________ *Prénom* ______________________

Adresse ____

Code postal __________ *Ville* ______________________________

Ci-joint mon règlement ☐ *Chèque* ☐ *Mandat lettre* ☐ *C.C.P.*

Signature

Les trois mousquetaires ont plutôt le vent en poupe...

La France, les sociétés françaises en général, manquent d'argent, certes. Mais cela ne les empêche pas de relever le défi, d'attendre l'éclosion de nouveaux petits génies de la création qui donneraient naissance au *Pac-Man* français...

« Evidemment, ce qui enlève un peu de santé à notre compétitivité, c'est le temps qu'il nous faut pour passer de la création à la commercialisation du logiciel. On est même tellement lents à réagir que du coup, les USA éditent leurs idées bien avant nous », ironise Jean-Luc Pronier.

Toutes ces considérations n'altèrent pourtant en rien la bonne humeur des trois mousquetaires de l'informatique. Ils auraient même plutôt le vent en poupe.

« Peut-être, précise Frédéric Pinlet, parce que la création est notre affaire et qu'en outre, nous maitrisons parfaitement la publicité et le marketing. Nous partons toujours d'un besoin pour aller vers un résultat et nous rajoutons les ingrédients nécessaires à la réussite ».

Pour tout vous dire, ils ont un truc. Mais je ne peux vous le révéler : ils perdraient alors toute leur force !...

La force, c'est bien connu, étant engendrée par l'union, Thomson et Vifi Nathan n'ont pas hésité à s'allier pour être encore plus opérationnels tant sur le marché français qu'étranger. Côté présence, Vifi International, qui commercialise ses produits en France sous la marque Vifi Nathan, fait bien les choses. Qui est Vifi ? Une filiale de la Librairie Fernand Nathan, de la Compagnie Européenne de Publication (CEP), filiale également de partenaires étrangers qui sont « des Nathan » dans leurs pays. Ces partenaires s'appellent Vifi Ravensburger en Allemagne, Vifi Mondarie en Italie, Vifi Longman en Angleterre, Vifi Anaya en Espagne, sans oublier les logiciels de langue française au Canada, commercialisés sous la marque Vifi Sogiciel par Sogides. Pourquoi cette identité ? Pour permettre aux éditeurs électroniques européens d'être compétitifs et efficaces sur un marché en pleine expansion. Ils mettent en commun leurs nouveaux produits et constituent un réservoir international de créativité de logiciels tout en disposant d'un réseau de distribution lui aussi international. Car si la raison d'être d'un éditeur, est d'animer une équipe d'auteurs, c'est encore plus de distribuer les produits développés avec ces auteurs auprès du grand public, des écoles... En France, Vifi Nathan propose trois grandes classes de produits : des jeux grand public, des produits éducatifs grand public et des produits « d'aide aux cadres », beaucoup plus lourds, qui portent essentiellement sur le traitement de texte ou la formation...

« Le grand intérêt, précise Alain Delesques, Directeur de Marketing chez Vifi Nathan, c'est que l'ensemble des produits soit utilisable par des non informaticiens, puisqu'écrits avec des règles grand public ».

Quand à la distribution, elle ne connait guère de problèmes puisqu'elle utilise les créneaux traditionnels de la librairie Fernand Nathan : librairie, papetiers, marchands de jeux, mais aussi les nouveaux créneaux : grand magasins, *Fnac, Camif*, boutiques de micro-vidéo... En distribuant le *T07* de Thomson, Vifi Nathan s'est fait aussi distributeur de matériel. Mais il ne se contente pas de distribuer. Il développe du logiciel pour le *T07*.

« Que cherche un éditeur ? Rendre ses produits accessibles au public. Celà veut dire que non seulement on doit lui apporter quelque chose, poursuit Alain Delesques, mais en plus, l'aider à tout comprendre parfaitement. Refaire un livre sur l'ordinateur ne présenterait aucun intérêt ».

Comme il n'y a pas de standard commun à toutes les machines, que fait Vifi ? Elle propose des produits sur plusieurs machines, bien sûr. Afin que les consommateur qui possèdent un *Texas* ou un *Commodore* puissent disposer des mêmes programmes. Pour créer des logiciels, on fait appel à l'extérieur, c'est-à-dire que l'on essaie de gérer et d'animer au mieux une équipe de créateurs. Actuellement, une soixantaine de personnes travaillent de façon régulière et soutenue. Mais on ne s'improvise pas créateur de logiciels chez Vifi Nathan. Ne faut-il pas être à la fois informaticien, pédagogue et vidéographe ? Trouver cette

(suite p. 198)

ILLEL

Le futur, tout de suite.

Promotion Spécial Noël



L'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™
avec la cassette de jeu Donkey Kong®.

Prix Videor 83 pour la meilleure console de l'année.

+GRATUIT

Un cadeau Illel : 1 cassette de jeu Lady Bug® ou Carnival® au choix.



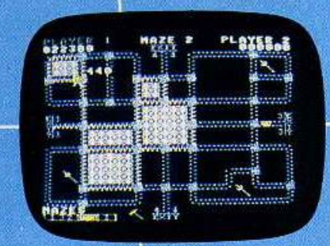

Lady Bug®


Carnival®

Et Illel présente les dernières nouveautés CBS ELECTRONICS


Donkey Kong Jr™


Space Panic™


Pepper II™


Looping™

Illel. 86, bd Magenta - 75010 Paris - Tél. : 201.94.68 - Métro : Gare de l'Est.
106, av. Félix Faure - 75015 Paris - Tél. : 554.09.22 - Métro : Lourmel

BANDAI !

N° 1 incontesté au Japon, Grand parmi les grands du jeu électronique mondial, Bandaï, pour tous les passionnés, est synonyme de plaisir. Les raisons de ce succès ? Des jeux hallucinants de réalisme, une action trépidante — toujours nuancée d'une pointe d'humour — et surtout une haute technologie associée à la recherche constante de l'innovation.



Amazone, Airport Panic, Grande Evasion : les must

Fonctionnement à l'énergie solaire, plusieurs saynettes différentes par jeu, son et coupe-son, boîtier fermable pour une protection maximum, les « classiques » Bandaï offrent des atouts hors du commun. Les thèmes, l'action ne vous laissent aucun répit : perdu dans la jungle amazonienne, vous revivez l'odyssée des aventuriers les plus téméraires. (Amazone).

Agent du F.B.I. vous courrez sous un feu nourri vers un avion détourné, grimpez à bord, éliminez les pirates de l'air un par un, pour vous voir récompenser d'un baiser de la ravissante hôtesse. (Airport Panic).

Fait prisonnier, vous limez vos barreaux et échappez à la vigilance, aux balles, et aux chiens des gardiens. (Grande Evasion).

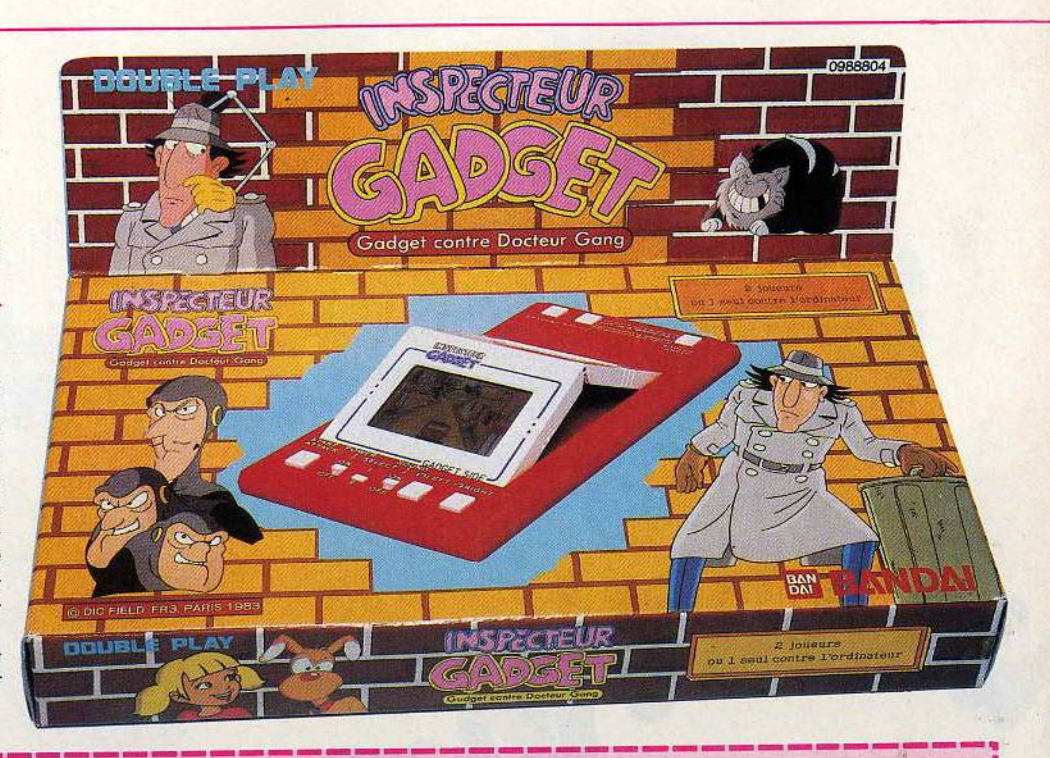




Zaxxon : le choc !

Regard rivé sur l'horizon, calme malgré la tension profonde qui vous habite, vous foncez aux commandes de votre vaisseau spatial. Astéroïdes et météorites défilent à une vitesse subsonique. Votre stick répond à la moinde sollicitation : vous passez de la deuxième à la troisième dimension d'une simple pression. Missiles armés ; vous êtes prêt ! Soudain, tout va très vite. Des hordes de jets ennemis surgissent, crachants missiles et fusées contre vous. Ouvrez le feu à votre tour, basculez sur une aile, remontez, Zaxxon peut tout faire et réagit au millième de seconde. Vous avez franchi le barrage de feu ennemi ? Un long couloir

s'ouvre devant vous. Foncez sans hésiter. Des chars apparaissent : plongez vers eux, larguez vos bombes et surtout reprenez immédiatement de l'altitude sinon le souffle de l'explosion vous pulvérise...
Graphisme inoui, effet tridimensionnel, mini stick de contrôle et bien sûr double écran, Zaxxon offre des sensations dignes du jeu d'arcade !



Inspecteur Gadget : la star

Premier policier bionique au service de la police internationale, Inspecteur Gadget affronte l'ignoble Docteur Gang ! Double écran articulé pour cette étonnante nouveauté Bandaï : vous jouez seul contre l'ordinateur ou à deux ; un joueur prend alors le rôle — difficile ! — de l'Inspecteur Gadget tandis que l'autre se charge du Docteur Gang. Arriverez-vous à sauver le monde des noirs dessins du diabolique bandit ?
Entrez dans le jeu : grâce à bandaï, revivez, en personne, les incroyables aventures du feuilleton T.V. Inspecteur Gadget !



CONCOURS

GAGNEZ LE DERNIER JEU BANDAI

Bandaï organise du 21 novembre au 31 décembre 1983 un grand championnat de France du jeu électronique Zaxxon. Des prix fantastiques :

1er au 5e prix : un jeu Inspecteur Gadget
6e au 50e prix : un jeu électronique Bandaï.

Chaque participant du Championnat de France Bandaï devra établir le meilleur score possible et le fera homologuer chez le revendeur Bandaï qui servira de caution. Le bon à découper portant le cachet du revendeur, le nom et l'adresse du concurrent sera envoyé chez MEDIAPLAY-BANDAI, 1, Cité de Paradis - 75010 PARIS.

Le règlement complet déposé à la S.C.P. Ouazan Bensoussan, Huissier de justice à Paris peut être obtenu sur simple demande en écrivant à Médiaplay-Bandai, 1, Cité de Paradis - 75010 Paris.
Ce concours est sans obligation d'achat et les timbres seront remboursés sur simple demande.

LA LISTE DES REVENDEURS VOUS SERA COMMUNIQUEE EN APPELANT BANDAI au (3) 037.83.51. Poste 421.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom .... Prénom ....
Profession .... Age ....
Adresse ....
Code postal ....
Score (en chiffres et en lettres).
A retourner à :
MEDIAPLAY
1, Cité de Paradis - 75010 PARIS

CACHET REVENDEUR BANDAI

Adresse ....
Code postal ....



1ERE NATI



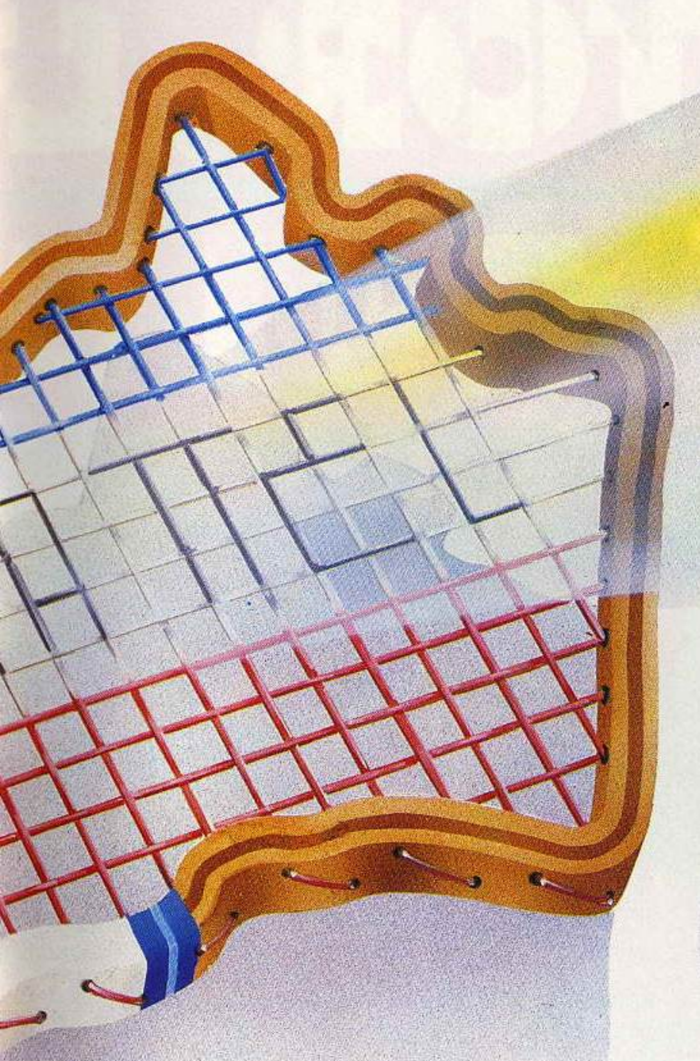
1ER OPEN DE TENNIS DE

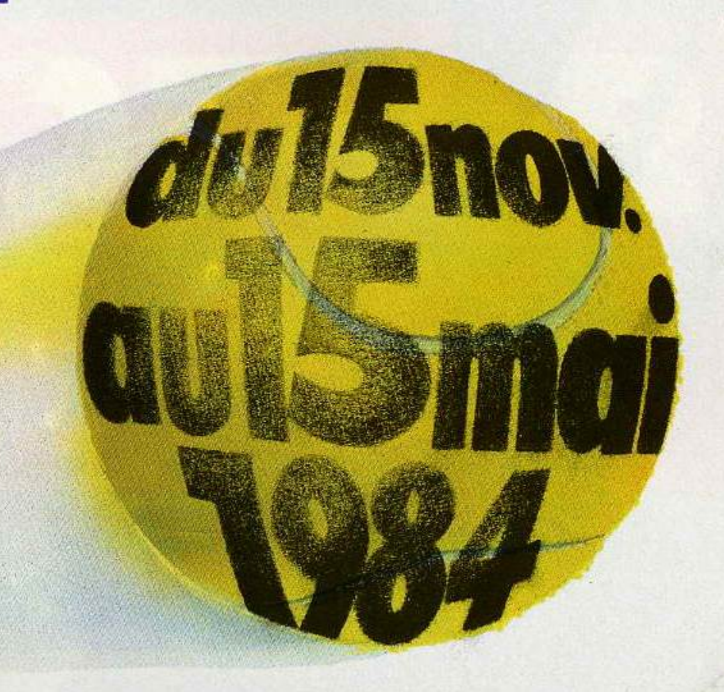
MATTEL ELECTRONICS®

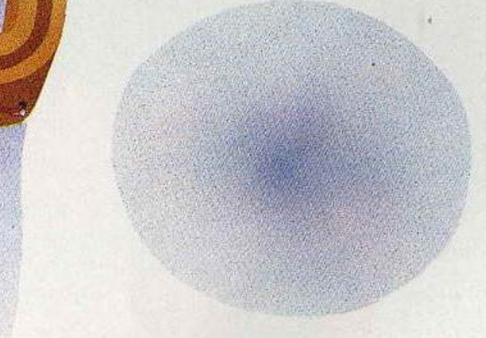
Pour la première fois, MATTEL ELECTRONICS organise un Open de France de Tennis pour tous les passionnés de la cassette de jeu Intellevision Tennis. Pour pouvoir participer à cet Open, il vous suffit de vous inscrire avant le 31 décembre 1983 dans le centre régional le plus proche de votre domicile. (Consultez la liste des centres régionaux ci-contre).

Les finalistes de chaque centre régional et les quatre demi-finalistes de l'Open Paris/Ile-de-France seront conviés, en mai 1984, à disputer la Finale Nationale à Paris. A l'issue de cette finale sera attribué, pour la première fois, le titre de "Champion de France" au meilleur des 16 joueurs sélectionnés pour le tournoi national. De nombreux lots sont à gagner, dont un voyage aux Etats-Unis offert au Champion de France par MATTEL ELECTRONICS. L'esprit de compétition, la sportivité et la bonne humeur sont de rigueur. Inscrivez-vous dès maintenant et... commencez votre entraînement. Bonne chance à tous.

ONALE







FRANCE SUR MATTEL

BORDEAUX
Ets COCA
31, cours de l'Isère 33800 Bordeaux
tél. 16 (56) 92.91.78

LILLE
PICWIC
Centre commercial Englos
59320 Haubourdin
tél. 16 (20) 92.30.87

LYON
VIDEO LOISIRS 69
18, rue Servient 69003 Lyon
tél. 16 (7) 895.45.82

NANCY
JOHN JOUET
7, rue Stanislas 54000 Nancy
tél. 16 (8) 332.17.50

NANTES
WIZARD'S ELECTRONICS
3, rue Bossuet 44000 Nantes
tél. 16 (40) 35.72.35

TOULON
PHOTO LIBERTE
3, place de la Liberté 83000 Toulon
tél. 16 (94) 22.04.41

PARIS/ILE-DE-FRANCE
ELECTRON
117, avenue de Villiers 75017 Paris
tél. 16 (1) 766.11.77

BODERMA/ILLUSTRATION MARCAD

HECTOR, L'
QUI A

HECTOR participera aux principales manifestations Micro-Informatiques régionales et nationales.



ORDINATEUR LA PECHE.

"Avoir la pêche", une expression familière
qui résume à merveille toutes les qualités d'HECTOR, l'ordinateur personnel 100 % français.
HECTOR c'est votre meilleur compagnon de jeux et votre collaborateur le plus brillant.

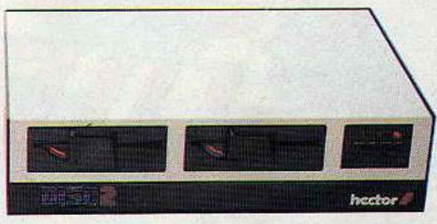
2HR • Langage Basic III® très puissant, plus de 100 instructions • Assembleur Z80 et Forth disponibles en option • Mémoire 48 K RAM • Clavier AZERTY • Affichage 22 lignes de 40 caractères • Graphisme haute résolution 243 x 231 points adressables en 8 couleurs individuelles, plus 4 couleurs en demi-teintes • Générateur de son intégré, musique, animation, bruitage • Sortie sur TV couleur par la prise péritélévision • Sortie pour imprimante type Centronic • 2 contrôleurs à main, 8 directions, plus poussoir, plus potentiomètre.

Pour tout achat d'un DISC 2 avant le 31.12.1983 adaptation gratuite de votre modèle 2 HR.

HRX • Langage Forth Résident • Basic Résident en option (disponible) • Mémoire 64 K RAM et 16 K ROM • Clavier AZERTY accentué • 15 couleurs (4 couleurs simultanées sans contrainte de proximité) • Connection directe sur système DISC 2 • Connecteur pour cartouche ROMPACK (programmes, langage, etc.) • Connection RS 232 en option • Affichage, texte et graphique, sortie TV, son, imprimante, contrôleurs à main (idem 2HR).

DISC 2 • Lecteur de disques Intelligent • 64 K de mémoire RAM et 4 K de ROM • Systèmes d'exploitation CP/M*2.2. • Le système de communication du DISC 2 (C.O.S.) n'occupe que 1 K octet dans l'unité centrale du HRX • Livré avec 1 ou 2 lecteurs de disques • Un deuxième DISC 2 peut être connecté au premier. Capacité de stockage de 167.936 caractères à 671.744 caractères.





*CP/M est une marque déposée par Digital Research
© BASIC III copyright Micronique 1983.

hector *l'ordinateur personnel français.*

AGENT COMMERCIAL EXCLUSIF
Vente uniquement aux distributeurs



39 rue Victor-Massé 75009 Paris
Tél. : 281.20.02

Je désire recevoir gratuitement votre documentation sur :
☐ 2 HR ☐ HRX ☐ DISC 2 ☐ LOGICIELS et la liste des points de vente HECTOR.

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Code postal ____________ Tél. ____________

SPID 39 rue Victor-Massé 75009 Paris

01

GÉNÉRATION!

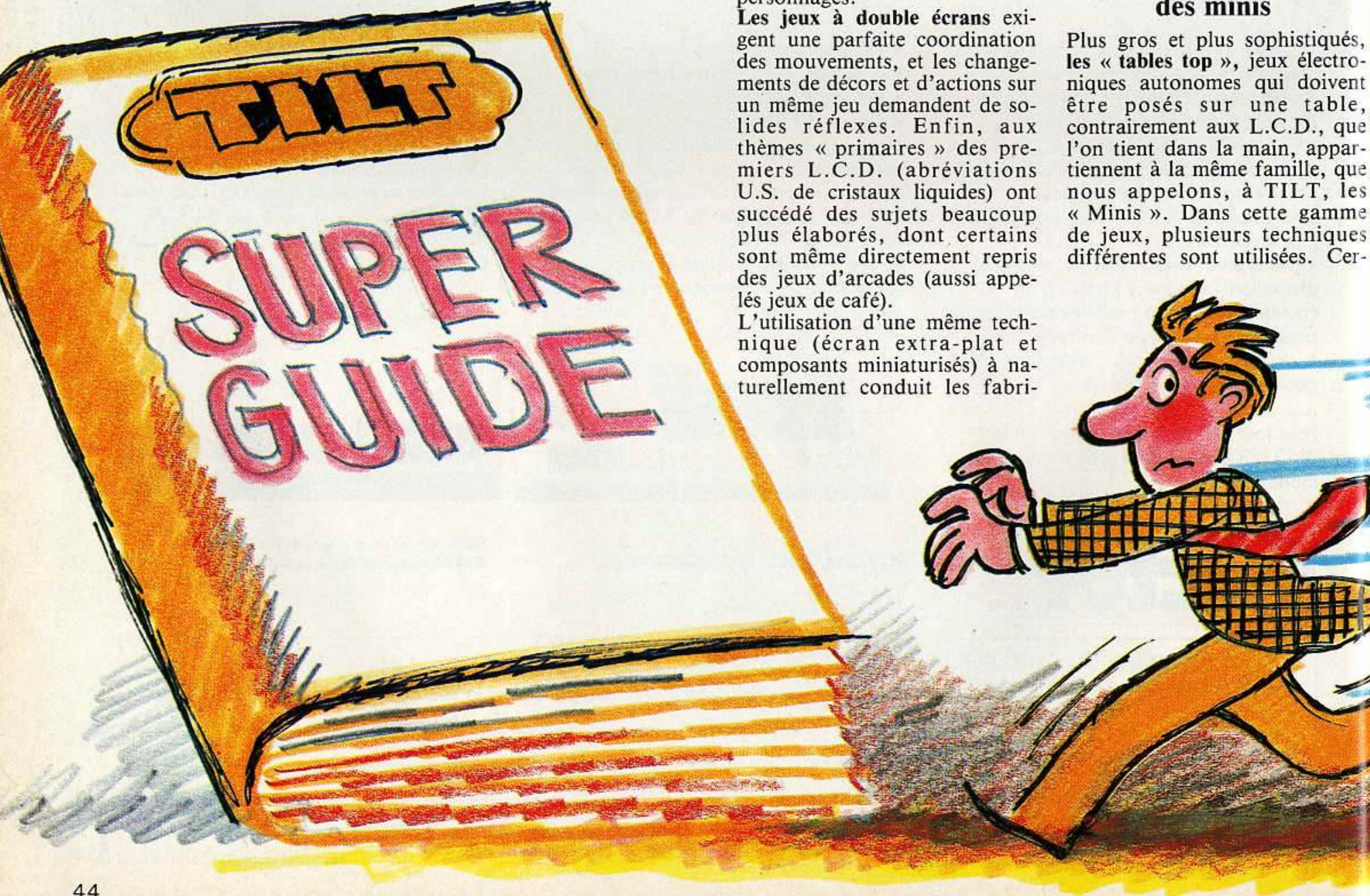
LE BON CHOIX

Un univers un peu fantastique et déroutant, ces jeux vidéo ! Vitrines et rayons débordants de claviers, d'écrans et de machines scintillantes vous laissent un peu perplexe. Comment choisir au milieu de cette profusion d'électrons qui clignent de l'œil ? Ce numéro spécial de Tilt va vous aider. Mais, avant de tourner la page, apprenez à les reconnaître.

Un bruit strident vrille vos tympans : depuis des années lumières vous bondissez de trous noirs en galaxis de cristaux liquides, échappez aux éclairs désintégrateurs jaillis de consoles magnétiques, courrez fiévreusement de jungle ludique en labyrinthe informatique tandis que vos indicateurs d'énergie vitale entrent dans la zone rouge. Cette fois, il faut vous décider à faire le grand saut ; si vous ne réagissez pas, il sera trop tard : Vous ne trouverez plus un seul jeu vidéo dans les magasins !
Poids plumes et mini-format, **les jeux à cristaux liquides** vous entraînent dans les aventures les plus imprévues. Les dimensions, (celles d'une calculatrice de poche) leur permettent de se glisser partout, dans une poche un cartable, un sac à main. Certains peuvent même se suspendre à un passant de ceinture, à un porte-clé ou encore se dissimuler sous l'apparence anodine d'une montre. Car à leur fonction jeu s'ajoute une fonction temps ; montre, dateur, chronomètre, sans oublier le réveil, ils sont petits mais deviennent vite indispensables.
Techniquement, ils sont fiables et économiques, l'écran à cristaux liquides qui préfigure celui des téléviseurs extra-plats de demain, est associé à l'électronique de pointe. Résultat : une consommation d'énergie extrêmement réduite qui assure aux piles mercures (deux ou trois selon les modèles) une durée de vie de six à douze mois, et même un fonctionnement à l'énergie solaire.
Le principe du jeu est souvent facile à comprendre, mais les concepteurs de jeux à cristaux liquides aidés par les progrès technologiques se sont vite orientés vers une plus grande complexité dans les actions des personnages.
Les jeux à double écrans exigent une parfaite coordination des mouvements, et les changements de décors et d'actions sur un même jeu demandent de solides réflexes. Enfin, aux thèmes « primaires » des premiers L.C.D. (abréviations U.S. de cristaux liquides) ont succédé des sujets beaucoup plus élaborés, dont certains sont même directement repris des jeux d'arcades (aussi appelés jeux de café).
L'utilisation d'une même technique (écran extra-plat et composants miniaturisés) à naturellement conduit les fabricants à rechercher une esthétique, des gadgets susceptibles de nous séduire : taille de l'écran, impression d'espace, finesse et lisibilité du trait permettent de faire un premier choix. La présence d'un coupe son, très pratique pour ne pas gêner ses voisins, d'une béquille pour poser l'appareil sur une table de nuit ou un bureau, la possibilité de refermer le boîtier à la manière d'un poudrier pour mieux protéger l'écran, constituent autant de « plus » au moment de l'achat.

La famille des minis

Plus gros et plus sophistiqués, **les « tables top »**, jeux électroniques autonomes qui doivent être posés sur une table, contrairement aux L.C.D., que l'on tient dans la main, appartiennent à la même famille, que nous appelons, à TILT, les « Minis ». Dans cette gamme de jeux, plusieurs techniques différentes sont utilisées. Cer-



tains proposent des systèmes de loupes, qui donnent à l'image une profondeur et un relief étonnant, d'autres offrent des écrans géants, des tableaux différents qui se succèdent au fur et à mesure du déroulement de la partie, d'autres, enfin, profitent de l'importance du boîtier pour intégrer des composants plus performants : vous trouverez donc sous un mini-format des possibilités étonnantes, qui permettent de créer des jeux éducatifs très sophistiqués. A noter également : quelques jeux sont conçus pour jouer à deux simultanément ; chaque adversaire possède alors son propre écran de visualisation. Les « minis » son autonomes : ils fonctionnent sur piles et ne nécessitent pas d'autre écran que le leur.

Les consoles vidéo par contre, se branchent pour la plupart sur le secteur et nécessitent un poste de télévision, couleur de préférence, pour bénéficier de toutes les qualités graphiques des jeux. Se posera alors l'éternelle question : Ce graphisme, souvent percutant, ne va-t-il pas laisser son empreinte définitive sur son écran de télé ? Aucun risque : la fiabilité de toutes les consoles actuelles sur ce point à été testée et reconnue officiellement. Ou bien les couleurs changent régulièrement tandis que les personnages se déplacent sans cesse. Quant à l'image en cours de jeu, elle est bien trop mobile pour laisser quelques traces que ce soit.

Le fonctionnement des consoles est très simple. Alimentation branchée, prise antenne connectée (certains jeux exigent la prise péritélévision, obligatoire sur les postes récents, tandis que d'autres se contentent de la prise U.H.F. ou V.H.F.), vous introduisez une cartouche et placez le contacteur sur « on » (on recommandera de ne jamais introduire ou, retirez une cartouche sans avoir, au préalable, placé le commutateur sur « off » au risque d'endommager certains composants internes).

Attention aux joysticks

Si vous passez la prise péritel, aucun réglage n'est nécessaire et le rendu des couleurs est excellent ; si, vous passez par les prises U.H.F. ou V.H.F., vous règlerez votre poste comme si vous cherchiez un canal d'émission télévisée.

Les premières consoles offraient une graphisme très « cubiste » : les images générées par ordinateur se composent d'une multitude de points.

Plus ces points sont nombreux et petits, plus le dessin est fin. Dans ce domaine, Mattel a longtemps gardé la tête mais CBS, avec la console Colovision, lui a ravi cette place. Il ne faut pas cependant se polariser sur la beauté des jeux : l'animation reste primordiale, puisque, c'est d'elle, en définitive, que vient le plaisir du jeu, la possibilité de s'intégrer à la partie en cours, de s'identifier au héros de l'action. La mémoire du jeu vidéo prend alors toute son importance : elle doit permettre d'obtenir un graphisme et une ▶





animation de la meilleure qualité possible, sans omettre la possibilité de déplacer simultanément sur l'écran un nombre déterminé d'objets.

Les joysticks doivent également retenir toute votre attention : Ce sont eux qui vous permettent de faire réagir votre vaisseau spatial au 1/10 de seconde, enfourner un couloir de labyrinthe au nez et à la barbe d'un fantôme, sauter un obstacle au millimètre près...

Nous avons vu que les consoles nécessitaient un poste de télévision ; comme toute règle, celle-ci à ses exceptions : le G7200 de Philips possède son propre écran (noir et blanc et de dimensions réduite) ce qui ne l'empêche pas de pouvoir se brancher sur une télé couleur. Le Vectrex, qui est entièrement autonome, a choisi aussi cette solution, qui lui permet en outre d'offrir une technique très particulière de balayage de vecteur (au lieu du bombardement d'électron, cher à nos téléviseurs).

Approche de l'informatique

Dans la course à « l'électronique domestique », deux options stratégiques s'opposent chez les fabricants. Les uns préfèrent tout miser sur **les micro-ordinateurs familiaux** qui, outre leur aspect ludique, permettent une initiation sérieuse à la programmation (vous pouvez gérer une budget, approfondir vos connaissances, etc...) les autres considèrent que les jeux vidéo constituent un excellent moyen d'approche de l'informatique : le public susceptible d'être touché par le jeu vidéo est, pensent-ils, très vaste, et le maniement d'une console familiarisera les joueurs avec le monde des ordinateurs, sans les effrayer, ni les rebuter. En fait, l'ordinateur familial, au départ réservé à une clientèle bien précise, grignote le marché du jeu vidéo : produit jusqu'ici fort cher, il devient aujourd'hui accessible, grâce à une guerre des prix inter-marque extrêmement bénéfique pour les consommateurs. Ainsi, il est désormais possible de trouver des micro-ordinateurs qui offrent la possibilité de programmer au prix d'une console exclusivement ludique. Les hésitations sont donc permises...

Pour fixer son choix, le nombre de programmes ou logiciels de jeux disponibles (la fameuse ludothèque !) est prépondérant, de même que leur qualité. Certains éditeurs se consacrent exclusivement au « soft » (les programmes) tandis que d'autres font à la fois du « soft » et du « hard » (la console ou le micro-ordinateur). Ainsi on compte parfois plus de 20 éditeurs pour une seule machine, qui offre 20 fois plus de jeux que sa concurrente qui possède les seuls programmes élaborés par sa marque.

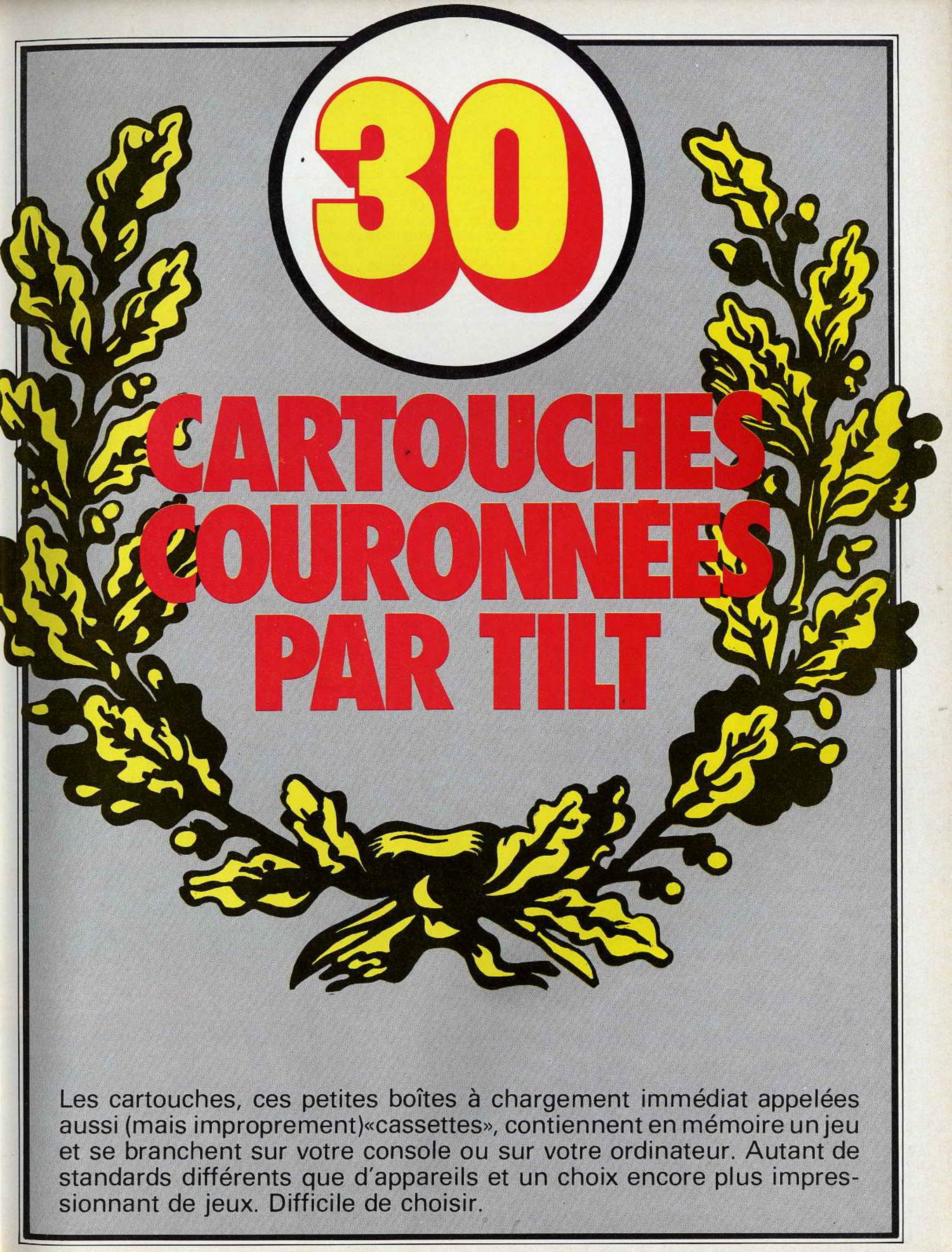
Bref, avant d'acquérir console ou micro-ordinateur, vérifiez, bien le nombre et la variété des logiciels et, dans le cas d'un nouveau produit, assurez-vous du « suivi »...

Une pleïade d'extensions

D'autre part, sachez que certains computers exigent, pour rendre les services attendus d'eux, une pléiade d'extensions, qui coûtent cher. Par contre, ils fonctionnent souvent avec des K7 (semblables à celles qui vont sur un banal magnétophone) ou avec des disquettes (un lecteur de disquettes est cher hélas), qui coûtent moins cher à fabriquer que les cartouches des consoles.

En tout cas, une chose est sûre : le jeu vidéo, loin d'être en régression, continue à prospérer, que ce soit sous forme de minis, de consoles ou d'ordinateurs : simplement, *Pac-Man* a le choix entre de nombreux véhicules... Alors que choisir en défintive ? Si vous aimez les jeux a record, tounez-vous vers les minis, simples, rapides, efficaces. Si **les jeux de cafés** vous séduisent, retrouvez-les sur votre écran télé en acquérant une console, dont tous les composants sont consacrés au jeu et à lui seul et qui peut devenir, le cas échéant le noyau central d'un micro-ordinateur (on parle alors de console évolutive : extensions et claviers divers, seront acquis par la suite). Si vous voulez jouer mais aussi programmer, surtout, définissez à l'avance vos besoins — une seule solution : le micro-ordinateur.

Vous hésitez encore ? Eh bien, comparez, testez, vérifiez, tournez, retournez ce super guide des jeux vidéo et de l'informatique ludique : Vous y trouverez à coup sûr votre bonheur.■

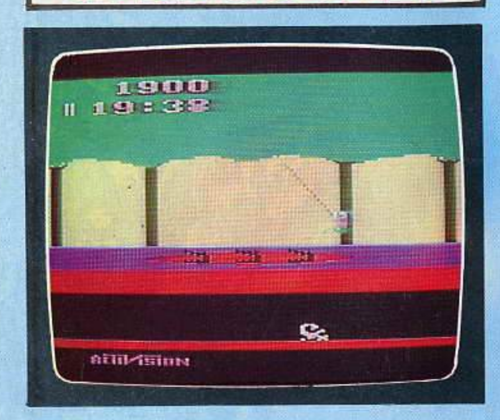


30 CARTOUCHES COURONNÉES PAR TILT

Les cartouches, ces petites boîtes à chargement immédiat appelées aussi (mais improprement)«cassettes», contiennent en mémoire un jeu et se branchent sur votre console ou sur votre ordinateur. Autant de standards différents que d'appareils et un choix encore plus impressionnant de jeux. Difficile de choisir.



CARTOUCHES



PITFALL

Votre nom ? Pitfall Harry (Harry Le Traquenard). Votre domaine ? La jungle mystérieuse, avec ses serpents venimeux, ses sables mouvants et ses trésors. Des trésors bien tentants pour les aventuriers de tous poils. Vous voulez essayer ? D'accord, mais méfiez-vous ! Tout a été fait pour que vous ne reveniez pas vivant de cette aventure !
Tout d'abord, vous n'avez que vingt minutes pour réunir tous les sacs d'or, lingots et autres diamants qui ont été enfouis au plus profond de la forêt, et ce n'est pas de trop ! Cela correspond juste au temps que le meilleur joueur peut mettre pour explorer les deux cent cinquante-cinq scènes de la jungle que contient cette cassette ! S'il réussit, il possède cent douze mille points, cent quatorze mille s'il n'a commis aucune faute. Pour vous donner une idée de la difficulté du jeu, les concepteurs de la cassette eux-mêmes ont fixé à seulement vingt mille points la barre qui vous permettra, si vous la franchissez, d'entrer dans la prestigieuse phalange des explorateurs Activision.
La liste des difficultés est, il faut le reconnaître, assez épouvantable. Les plus faciles à aborder sont les trous que vous pouvez rencontrer, car il suffit de sauter par dessus (mais au bon moment, ni trop tôt, ni trop tard). Il suffit également d'éviter les troncs qui roulent ou sont arrêtés — cela dépend du bon plaisir de l'ordinateur — en bondissant allègrement, lorsqu'ils sont prêts à vous écraser. Et puis, si vous ne pouvez les éviter, ces obstacles vous feront simplement perdre du temps et des points, ce qui est peu de chose, comparativement à ce qui va suivre. En effet, vous allez rencontrer, tout au long de votre parcours, des animaux « sympathiques », tels que les crocodiles, les serpents à sonnette, les scorpions, quelques accidents du terrain, fosses à bitume, sables mouvants, marécages et, pour vous tenir au chaud, de beaux incendies. Bien entendu, tous ces dangers sont mortels ; or, comme vous n'avez que trois vies et qu'ils se répètent, dans des combinaisons variées, tout au long des deux cent cinquante-cinq tableaux successifs, vous comprendrez qu'il n'est vraiment pas facile d'être un *Pitfall* et, qui plus est, un Pitfall Harry riche ! Une cartouche d'Activision extrêmement musclée, passionnante à tous points de vue (graphisme et bruitages sont particulièrement remarquables) qui constitue un must pour tous les passionnés de jeu vidéo. *(Activision pour Atari 2600).*

TERRA HAWKS



Terra Hawks vous met aux prises avec une cohorte de soucoupes volantes, engendrées par une horrible tête de mort au rire sardonique et à la mâchoire inférieure tremblotante. Cette armada de l'espace se déplace dans le ciel en file indienne, chaque soucoupe suivant l'autre. L'effet esthétique est particulièrement réussi, les couleurs changeant sans cesse. Mais ne vous laissez pas fasciner pour autant. Mieux vaut conserver tous vos réflexes. Vous disposez d'un rayon laser assez volumineux — mais perfectionné : son ventilateur de refroidissement est visible — qui vous laisse la possibilité de tirer sur les ennemis. N'hésitez pas à faire feu car eux n'auraient pas de pitié pour vous. Détruite la première vague d'assaillants ne pose pas de problèmes insurmontables. Les projectiles dont ils vous bombardent ne sont pas trop nombreux et facilement évitables. En revanche, les attaques suivantes risquent d'être douloureuses : dès la seconde offensive, vous avez affaire à des missiles

sensibles à la chaleur, qui se dirigent automatiquement vers vous. Attention à ne pas vous faire coincer dans un coin ! Cette recommandation est encore plus vraie pour la troisième attaque où les soucoupes ennemies lancent des obus à retardement, qui roulent un certain temps sur le sol avant d'exploser. Le combat se continue ainsi et croyez-nous, il n'est guère évident de s'en sortir.

Terra Hawk fait partie de la nouvelle gamme de cartouches Philips, compatibles avec le G7 200 et le C 52, mais avant tout conçues pour la nouvelle console G 7 400 et pour le JO 7 400 de Brandt. Sur ces deux derniers appareils, le principe de jeu reste le même mais le graphisme est très nettement amélioré. *(Philips pour C 52, G 7 200, G 7 400 et JO 7 400).*

ENDURO

Pour les arcades, la vogue des courses de voiture ne se dément pas — le succès de *Pole Position* est, à cet égard, impressionnant — mais jusque ici les simulations pour consoles étaient plutôt décevantes. Cette carence est aujourd'hui complètement comblée et le joueur se trouve confronté à un marché presqu'aussi encombré qu'une piste de Formule 1 (nous préparons d'ailleurs un dossier sur ce sujet).

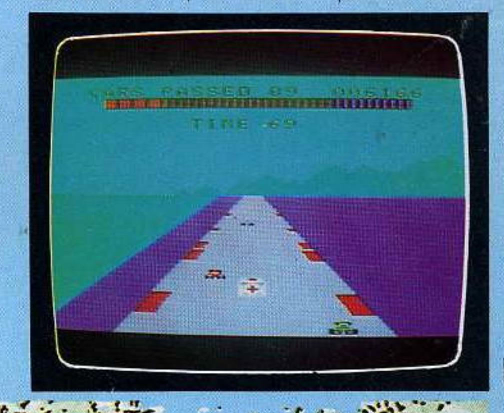
CBS a réagi le premier avec *Turbo*, présenté dans la même rubrique, mais le prix de l'ensemble volant/accélérateur/ cartouche risque d'en décourager plus d'un. D'autant plus que les heureux possesseurs d'un Atari 2600 ont à leur disposition une cartouche réellement impressionnante : *Enduro* d'Activision. Le principe est bien connu : il faut doubler toutes les voitures qui encombrent la piste, le plus vite possible, sans pour autant se « crasher ». Dans ce jeu, vous n'êtes pas tenu par le temps mais par la longueur du circuit. Vous devez dépasser 200 voitures sur les 119,8 km de virages et de lignes droite qui le composent. Si vous n'atteignez pas ce chiffre, vous êtes éliminé lorsque vous avez « bouclé » votre tour de piste. Si vous réussissez, une fanfare salue votre performance, vous continuez à rouler sans plus tenir compte des

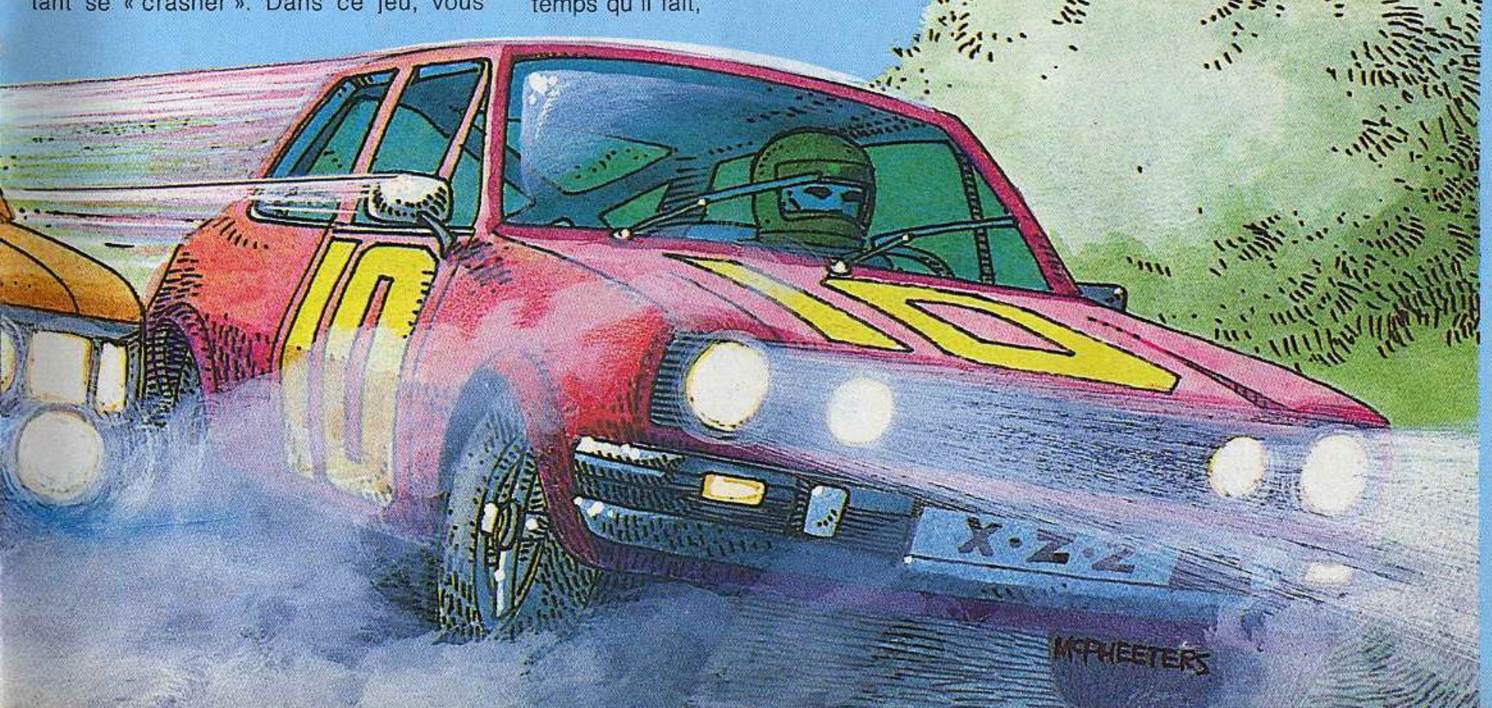


accidents que vous pourriez avoir ou des autres véhicules et, lorsque vous franchissez la ligne d'arrivée, vous repartez pour un tour, contre, cette fois-ci, 300 bolides ! Le jeu se complique ainsi de tour en tour, suivant votre progression. L'animation remarquable compense un graphisme assez simple par rapport à celui de *Turbo* et offre un niveau de simulation fantastique, plus peut-être — et le compliment n'est pas mince — que celui du système CBS. La vitesse peut devenir vertigineuse, vous freinez en tirant le joystick vers vous, les conditions climatiques varient (brouillard, neige), ainsi que les bruitages. Le bruit du moteur augmente en fonction des accélérations et des changements de vitesse (automatiques) mais aussi selon le temps qu'il fait, ainsi dans la neige, le crissement des pneus est assourdi ! Enfin la course se déroule de jour comme de nuit et le ciel change de couleur en fonction de l'heure qu'il est. Bref, un succès et peut-être le meilleur jeu de notre sélection : Atari ferait bien de se dépêcher de sortir son *Pole Position* version 2600 s'il ne veut pas se heurter à un marché qui commence à devenir presque aussi encombré qu'une piste de Formule 1. Bref, un succès... *Pole Position*, version 2600, malgré un graphisme légèrement supérieur, n'offre pas un plaisir de jeu comparable avec celui procuré par *Enduro*. Quant à la version d'Atari pour micro-ordinateur, nous en reparlerons. *(Activision pour Atari 2600).*

TURBO

Annoncé depuis longtemps, *Turbo* préfigurait l'arrivée réelle des jeux d'arcades « at home ». Graphisme sans commune mesure avec celui que les joueurs connaissaient, simulation passionnante

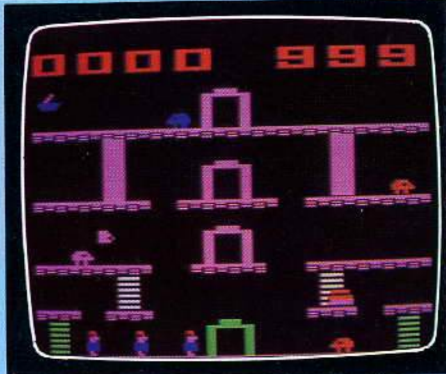




grâce à la troisième dimension, bref, tout s'annonçait pour le mieux. Mais la riposte des autres marques ne s'est pas fait attendre et le choix entre *Enduro, Pole Position* (console ou computer) et *Turbo*, pour ne citer que ceux-là, devient difficile...
Cinq, quatre, trois, deux, un, partez ! Un peloton de voitures vertes, jaunes et bleues s'élance. Parmi elles un bolide rouge, le vôtre, a l'air un peu largué. Pas pour longtemps ! Vous passez la seconde, la troisième et puis, pied au plancher. Méfiez-vous de votre volant : il est démultiplié pour compenser les effets de la vitesse et vous devrez le tourner avec énergie pour éviter les obstacles. Ceux-ci sont essentiellement de deux sortes, les autres véhicules, bien sûr, et les plaques d'huile qui ne vous causeront d'autres dommages qu'un coup de cœur lorsque vous déraperez sur elles, à moins bien sûr qu'elles ne vous précipitent contre un concurrent. Parfois surgit une ambulance à qui vous devez laisser le passage : lorsqu'elle arrive, redoublez de vigilance car votre marge de manœuvre est réduite de moitié. Une ambulance sur un circuit de Formule 1 ? Il faut préciser que la course se déroule sur une autoroute qui traverse nombre de paysages. De la ville, vous passerez en grande banlieue puis en pleine campagne. Un virage à gauche, une ligne droite, un virage à droite vous emmènent vers la montagne ; puis un virage à droite, sans visibilité, débouche sur une longue ligne droite au bord de la mer — c'est généralement là que surgit l'ambulance — enfin la nuit tombe pour se transformer sans transition en un jour effroyablement lumineux et dangereux : la route est verglacée. Ces différents paysages sont ensuite utilisés dans des ordres différents que vous apprendrez à connaître. Car il n'est guère aisé d'éviter les accidents et votre temps est compté. En fait, votre succès dépend de votre habileté. Vous disposerez de 100 secondes pour passer un certain nombre de voitures. Si vous réussissez à atteindre le chiffre fixé, vous bénéficierez d'un bonus proportionnel à votre maîtrise du volant et repartirez pour un second tour. Méfiez-vous, le jeu redémarre très vite, il est parfois difficile de se concentrer immédiatement et c'est le crash et la fin de la partie. Très performant à tous les niveaux, graphisme, son module comprenant volant et accélérateur. Un joystick tient lieu de levier de vitesse. *(CBS pour Colecovision.)*

MINER 2049

Encore un jeu d'escalade, direz-vous ! Sans doute. Mais après *Canyon Climber* et *Apple Panic, Miner 2049* pour Atari 400 s'est imposé comme le plus complet des jeux d'escalade et la version pour Atari 2600 mérite de figurer parmi les meilleurs jeux de l'année. Sans trêve, vous parcourez d'un bout à l'autre les galeries de votre mine favorite, à la recherche de pépites d'or. Votre parcours est semé de chausse-trapes, d'ascenseurs, de toboggans, sans oublier quatre monstres hideux qui déambulent dans les allées. Les

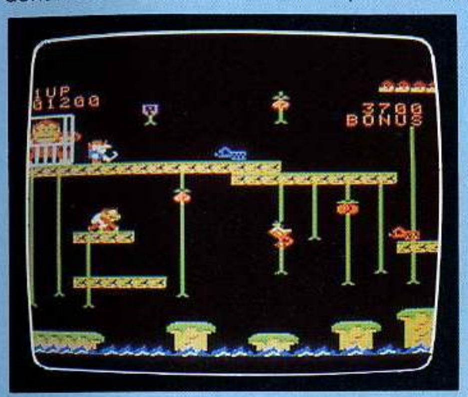


trois tableaux proposés dans la version pour l'Atari 2600 regroupent les éléments les plus intéressants de la version pour ordinateur qui, elle, en comporte dix, et ce, à dix niveaux de difficultés. Le premier tableau ne pose pas trop de problèmes, du moins pour les spécialistes es *Donkey-Kong* et es *Pac-Man* dont nous retrouvons ici les deux éléments principaux : grimpette et escalade d'échelle de *Donkey-Kong,* monstres vulnérables pendant quelques secondes, pour peu que vous ayez pris la précaution d'avaler des bonus, de *Pac-Man*. Le second tableau donne déjà beaucoup plus de fil à retordre puisque les bonus qui vous permettent de vaincre vos enhemis sont fort éloignés de ces derniers ; vous devez donc faire vite, très vite... Quant au troisième tableau, il est pratiquement inaccessible et seuls les meilleurs survivront. Stimulant par son niveau de difficultés, *Miner 2049,* version Atari 2600, se détache également de l'ensemble des jeux vidéo par son graphisme et ses bruitages.



DONKEY-KONG JR

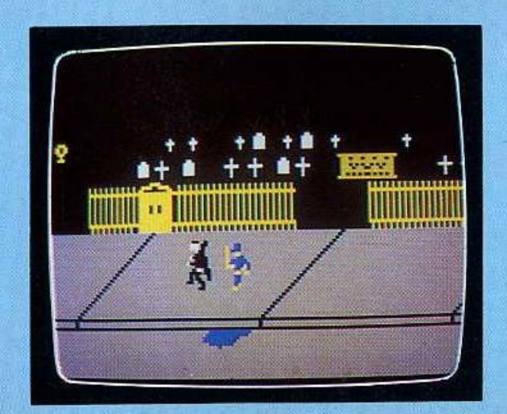
Lassé de voir sa fiancée sans cesse enlevée par *Donkey-Kong*, Mario a décidé de prendre des mesures énergiques ! Il s'est attaqué à la construction d'une cage à toute épreuve, s'est procuré de bonnes et solides chaînes et a mis le tout dans la jungle natale du grand singe. *Donkey-Kong* rentrant d'un profitable voyage aux USA (il avait enlevé 2 876 387 jeunes filles blondes) est tombé dans le piège tendu par Mario. Cris, fureur, coups de poing, rien ne peut ébranler les murs de sa prison. Seule échappatoire : son fils dont l'astuce et l'habileté compenseront



facilement la faiblesse musculaire. *Donkey-Kong Jr* s'élance, il grimpe à toute vitesse sur une liane. Horreur ! D'énormes mâchoires métalliques se jettent sur lui. Vite, il bondit de liane en liane pour leur échapper. Des fruits pendent à sa portée : il les attrape et bombarde ses ennemis. Il court, saute de branche en branche, une île, deux îles, une branche plus grosse que les autres l'empêche de passer, il la contourne ! Un dernier effort, dominant sa peur il se jette au-dessus de Mario qui gardait la clé de la cage, l'attrape et... se retrouve presque à son point de départ : le charpentier a fui facilement, entraînant avec lui le gorille.
Sans se laisser abattre, Junior repart de plus belle ; cette fois-ci, *Donkey-Kong* est attaché avec des chaînes. Pour déverrouiller les cadenas, le plus simple est de retrouver leurs clés et de les monter jusqu'aux anneaux qui entravent le grand singe. Les mâchoires sont toujours là, accompagnées de vautours qui adorent le singe, mais Junior peut hisser les lourdes clés deux par deux et gagner du temps. Les six verrous sautent enfin, le gorille lève les bras en signe de victoire mais Junior ne se réjouit pas trop vite : fort de sa première expérience il se doute qu'une tuile va encore lui tomber sur la tête.
En fait de tuile, c'est un nouveau tableau, le dernier, qui se compose cette fois-ci de tapis roulant, d'îles flottantes, de chaînes qui se déplacent en tous sens. Les mâchoires ont disparu, mais, par contre, les vautours sont toujours là, et rôdent dans un étroit couloir... Graphisme superbe, action époustouflante, *Donkey-Kong Junior* est peut être le meilleur jeu CBS actuellement disponible. Les difficultés augmentent régulièrement au cours du jeu et les quatre niveaux de difficultés promettent pas mal de suspense. Génial ! *(CBS pour CBS Electronics).*

DRACULA

Tremblez braves gens ! *Dracula* est de retour... Une chauve-souris glisse dans l'air limpide de la nuit, virevolte un moment et se pose enfin au sol. Un éclair ; le comte Dracula apparaît, tout de noir vêtu. Dans les rues désertes, son pas résonne étrangement. Il s'immobilise soudain, scrute l'obscurité : derrière une fenêtre, un rideau s'est entrouvert et deux yeux sont apparus, qui le guettent. Dracula s'approche de la maison, frappe à la porte, une silhouette surgit et terrorisée par la blême apparition, s'enfuit. Le vampire bondit, court à toutes jambes, mais sa victime est plus rapide. Seule solution : se transformer en chauve-souris pour fondre sur elle, tous crocs dehors... Et la chasse continue ; tantôt les portes s'entrouvrent, laissant échapper des victimes palpitantes, tantôt Dracula est démasqué et doit repartir en quête. Le temps presse ! Une horloge égrène les heures qui lui restent pour faire provision de sang ; des gendarmes, alertés par la population, se précipitent, lançant des pieux contre le sinistre comte. Dracula fait mine de s'enfuir, mais c'est pour transformer un homme en zombie, qui, mu par la volonté du vampire, (et par le deuxième joystick) se jette sur les forces de l'ordre. Soudain apparaissent les premières lueurs de l'aube. Dracula, ivre de carnage, titube. Sa tombe, il faut la retrouver. Pour aller plus vite, il redevient chauve-souris, mais un rapace fond sur lui et tente de l'entraîner. Le comte reprend sa forme humaine, mais c'est un loup blanc qui surgit alors. Dracula court, vole, court de nouveau. Enfin le cimetière est là ; dans un dernier effort, sa main pousse la grille qui en garde l'entrée. Sa tombe est là, toute proche ; il l'entrouvre et, épuisé, se laisse glisser dans son cercueil. Une paisible journée de sommeil l'attend, jusqu'à la nuit suivante... *(Imagic pour Intellivision).*



DODDLE BUG



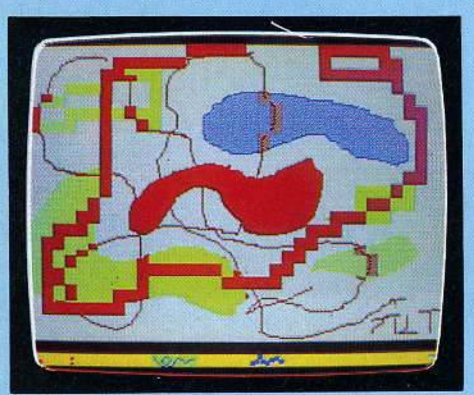
Vous aimez la nature. Vous êtes écologiste. C'est parfait. Vous connaissez donc l'importance des coccinelles dans l'équilibre de la nature. Or voilà qu'une pauvre petite coccinelle, solitaire et sans défense, se retrouve enfermée dans un labyrinthe, domaine jusque-là incontesté de quatre mantes religieuses, à l'appétit féroce. Et celles-ci ne font pas que vous guetter en attendant votre venue. Elles prennent les devants et se précipitent à votre poursuite, avec une hargne non dissimulée. Mais alors, que pouvez-vous faire sinon attendre d'être dévoré ? Eh bien non ! vous pouvez y échapper. Vous disposez pour cela de plusieurs moyens : le plus simple d'abord, la fuite pure et simple mais qui se résoudra tôt ou tard par votre capture. Vous pouvez aussi aller grignoter ces délicieuses pilules qui vous transforment alors en super-coccinelle à la carapace d'acier. Les mantes n'ont plus qu'à bien se tenir si elles ne veulent pas être anéanties. Mais de nouvelles mantes, infiltrées par quelque trou obscur, viennent remplacer les disparues. Enfin, dernière solution, et c'est aussi la plus intéressante, une partie des cloisons est mobile, mais seule la coccinelle est assez adroite pour faire jouer les mécanismes. Il ne vous reste plus qu'à faire preuve d'adresse et de stratégie et à bloquer les mantes en dressant devant elles une cloison, là où elles ne s'attendaient qu'à trouver un couloir dégagé. Ce jeu, de type *Pac-Man*, au thème très connu, est ici fort bien renouvelé, car la réflexion s'allie ici à l'action. *(Dragon Data pour Dragon 32).*

PICTOR

Qui n'a pas rêvé enfant de pouvoir faire de beaux dessins sur le téléviseur. Hélas, si l'envie était trop forte et que vous commenciez à le faire, nul doute que vous n'encouriez alors une réprimande. Mais tout a changé. *Pictor* est un logiciel particulièrement adapté au *TO7* et à son crayon optique. Au départ, votre crayon optique trace automatiquement un trait fin et bleu. Si vous faites une bavure, rien de plus simple que de l'effacer avec la gomme (n'allez pas chercher la vôtre

30 CARTOUCHES

dans votre trousse, celle-ci est directement accessible sur l'écran). Le tracé de droite, de cercle et de boîte se réalise très simplement en pointant les cases correspondantes. Huit couleurs sont disponibles et peuvent concerner le bord, le fond ou l'encre. On peut échanger le trait fin pour un autre plus épais. Jusqu'à pré-

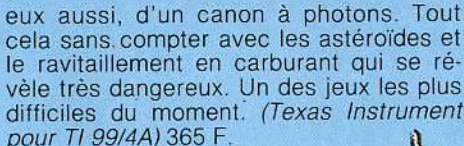


sent, vous n'avez tracé que des lignes. Colorions un peu tout cela ; il suffit de créer une figure fermée et de demander le coloriage soit en couleur pleine, soit en tramé. Mais là, attention, si un petit espace vous a échappé lors de la création de votre figure. La couleur, en remplissant cette courbe, s'échappera par cette solution de continuité et ira remplir consciencieusement tout l'écran. Il en va de même si vous demandez le remplissage avec une couleur différente de celle du trait de limite. Une fois votre dessin terminé, vous pouvez l'admirer. Mais quelques modifications vous combleraient ? Vous voulez le faire pivoter ou glisser sur l'écran ? Qu'à cela ne tienne. Le dessin est trop petit ou trop grand : vous pouvez le modifier jusqu'à quatre fois sa taille de départ. Vous pouvez même dupliquer votre dessin sur une autre partie de l'écran. Quant tout sera parfait à votre goût, il ne restera plus qu'à sauvegarder votre chef-d'œuvre sur cassette ou disquette. Ce logiciel de jeu artistique est agréable. Un seul défaut : lorsque l'on superpose deux teintes, le trait devient carrément cubiste, du fait de la mauvaise définition du crayon optique. *(Vi-Fi Nathan pour T07)* 470 F.

PARSEC

Vous voici promu commandant du vaisseau spatial *Parsec*. Votre mission pourrait paraître simple : patrouiller au-dessus d'une planète inconnue qui semble inhabitée au premier abord. Mais vous serez vite détrompé : votre présence a été repérée et, tout à coup, votre ordinateur de bord vous annonce que vous allez être attaqué par des vaisseaux étrangers. Tout d'abord apparaissent des swoopers : ces vaisseaux peuvent paraître inoffensifs de prime abord, car ils ne tirent pas. Mais ils sont fous ! Ils se précipitent sur votre vaisseau, quitte à se détruire eux-mêmes. Votre seul recours est de les détruire à l'aide de votre rayon laser. Attention toutefois, le système de refroidissement automatique de votre canon laser est quelque peu défectueux et, s'il chauffe trop, gare à l'explosion en vol ! Une fois débarassé de la première escadrille viennent les urlites. Ceux-ci sont pourvus de deux canons à photons ; ils détectent le mouvement vertical de votre vaisseau et chaque fois que celui-ci traverse leur mire, ils tirent. Il faut donc tirer et se dégager juste après pour échapper à leur rayon mortel. Viennent ensuite un autre groupe de chasseurs triangulaires légers qui jouent aussi les kamikazes. Vous vous en êtes débarassés, très bien. Mais il va falloir maintenant affronter les croiseurs dramites, armés d'un seul canon à photons. Les chasseurs suivants sont les saucers : ces petits chasseurs essaient d'entrer en collision avec votre vaisseau par l'arrière. S'ils vous manquent, ils vous dépassent, font marche arrière et cherchent à vous éperonner par l'avant. Enfin, vous devrez affronter les bynites, armés,





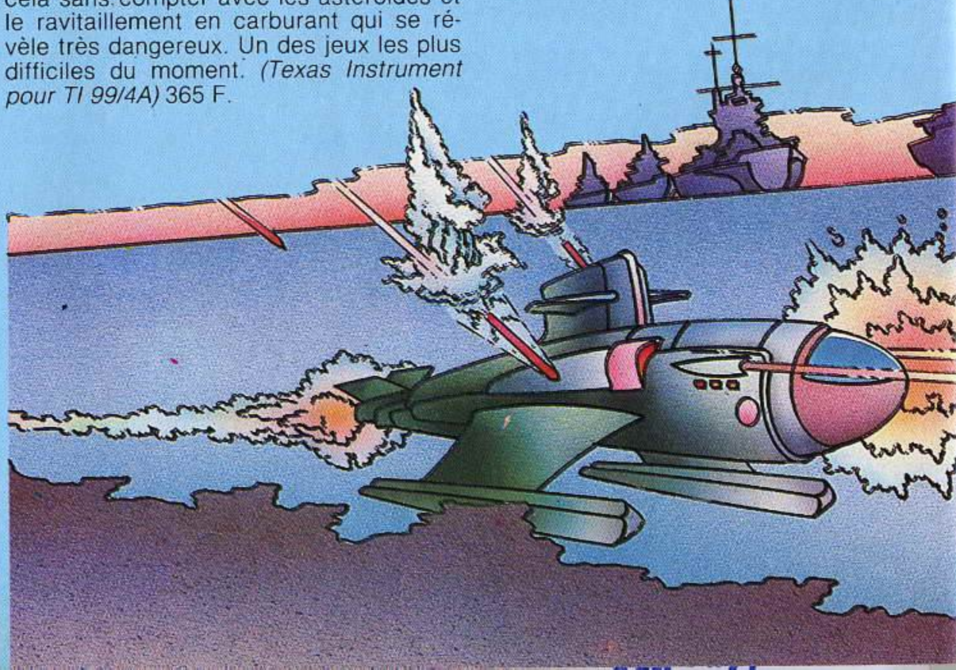
eux aussi, d'un canon à photons. Tout cela sans compter avec les astéroïdes et le ravitaillement en carburant qui se révèle très dangereux. Un des jeux les plus difficiles du moment. *(Texas Instrument pour TI 99/4A)* 365 F.

CONGO BONGO

Vous venez d'incarner Mario, venant soustraire la belle aux griffes de ce vilain gorille. J'imagine que vous devez conserver une dent contre cet animal qui vous a mené la vie dure. Ici, nulle belle à sauver, uniquement un grand gorille qui vous nargue du haut de son mur, tout en vous lançant bien sûr des boules de bowling qui vous renversent comme une vulgaire quille. Sans compter qu'il faut se déplacer sur un étroit muret entouré d'eau : et



vous qui ne savez pas nager ! Combien vous le regrettez maintenant. Les petits ouistitis que vous allez croiser ne sont pas dangereux en eux-mêmes, mais leurs taquineries risquent fort de vous retarder et de vous faire attraper quelques mauvais coups. Vous arrivez enfin près du gorille pour lui faire subir un mauvais parti. Il se laisse approcher sans crainte, puis tout à coup, il saute et vous vous retrouvez séparé de lui par un fleuve où crocodiles et hippotatames pullulent ; le gué n'est pas large et très glissant. Si vous parvenez jusqu'au gorille, celui-ci ressautera et il faudra sans cesse partir à sa poursuite au milieu de nouveaux périls. Ce jeu, au thème certes connu, est ici

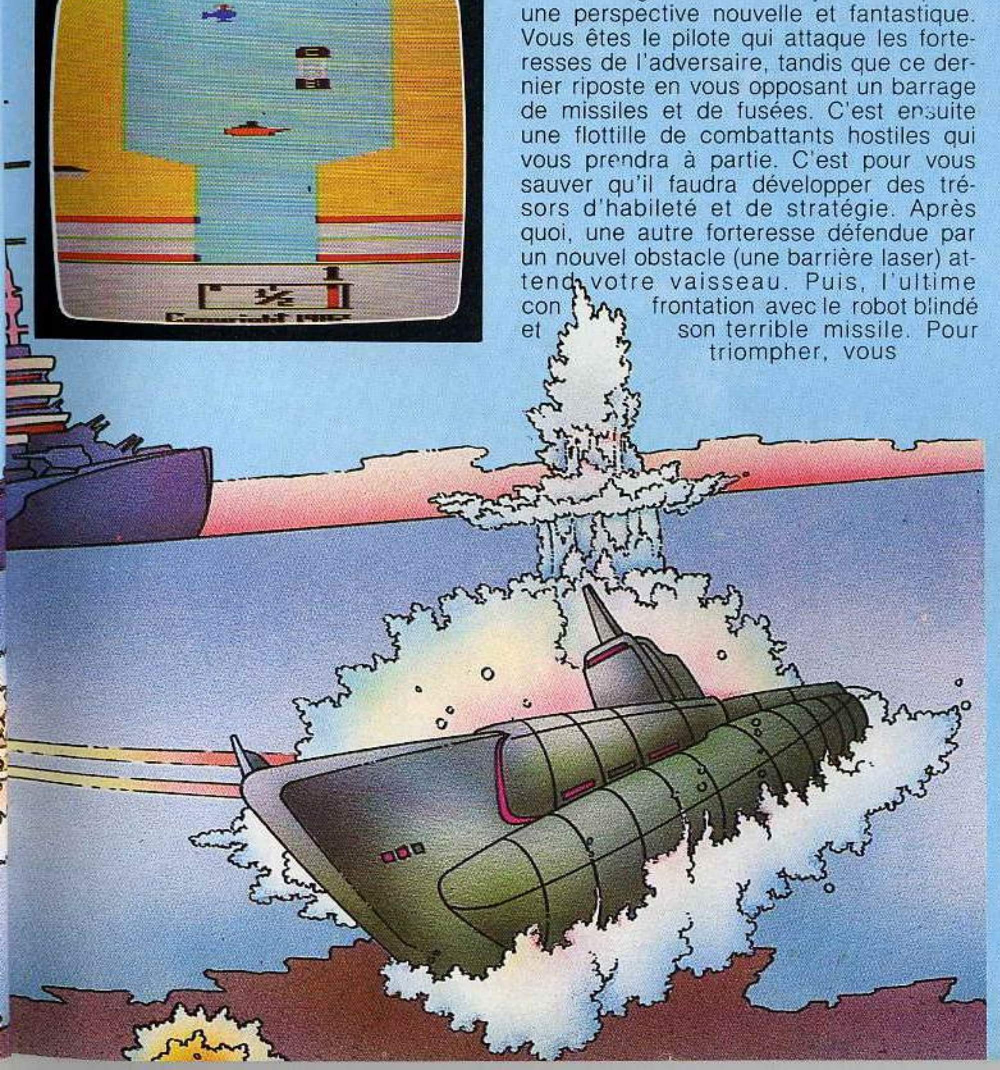


fort bien renouvelé par la variété des tableaux. Le graphisme est superbe et l'animation étonnante. En particulier, la chute des boules de bowling est si bien simulée que l'on croirait les voir rouler. La sonorisation est bonne et ajoute encore au plaisir. Un must. *(Séga pour Séga SC 3000)* prix non communiqué.

RIVER RAID

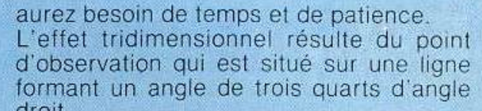
Annoncé pour le mois de juillet, River Raid a préféré différer son arrivée en France pour laisser le temps aux ingénieurs d'Activision d'opérer une transformation importante : le passage du NTSC en Secam. Avantage : les couleurs d'origines sont retrouvées et la rivière est enfin bleue !

Pilote de chasse, vous foncez au-dessus d'une rivière, d'un fleuve plutôt, dans une mission suicide. Votre but : détruire les ponts qui délimitent chaque section, tout en évitant ou en bombardant les obstacles sur votre route : tanks, hélicoptères, jets etc. Ces adversaires, immobiles au début de la partie, se mettent peu à peu en branle dès que votre arrivée est signalée et deviennent ainsi moins vulnérables et plus dangereux. De plus, vos réserves de fuel sont limitées et vous devez surveiller sans cesse l'indicateur de niveau. Des réservoirs sont heureusement clairsemés sur le fleuve ; lorsque vous passerez au-dessus d'eux, le plein sera fait automatiquement, du moins si vous ne volez pas trop vite ; dans ce dernier cas, vos réservoirs seraient à demi-remplis seulement. N'hésitez pas à vous réapprovisionner régulièrement, en tout cas avant que ne retentisse la sirène d'alarme : certaines sections sont en effet dépourvues de fuel... A noter également, votre consommation varie de façon inversement proportionnelle à votre vitesse : plus vous volez lentement, plus vous consommez, ce qui est logique puisque, à basse vitesse, vous pouvez atteindre plus de cibles, vous manœuvrez plus facilement et courez, finalement, moins de danger. Jeu d'action pure, *River raid* est assurément l'un des hits du moment et conforte, avec *Enduro* et *Pitfall*, la position de leader d'Activision sur le marché du soft. Génial !!! *(Activision pour Atari 2600)*



ZAXXON

Ce qui frappe avant tout dans *Zaxxon*, c'est son image tridimensionnelle avec des effets de vols sonores très réalistes. Cette image donne aux jeux d'espace une perspective nouvelle et fantastique. Vous êtes le pilote qui attaque les forteresses de l'adversaire, tandis que ce dernier riposte en vous opposant un barrage de missiles et de fusées. C'est ensuite une flottille de combattants hostiles qui vous prendra à partie. C'est pour vous sauver qu'il faudra développer des trésors d'habileté et de stratégie. Après quoi, une autre forteresse défendue par un nouvel obstacle (une barrière laser) attend votre vaisseau. Puis, l'ultime confrontation avec le robot blindé et son terrible missile. Pour triompher, vous



aurez besoin de temps et de patience.

L'effet tridimensionnel résulte du point d'observation qui est situé sur une ligne formant un angle de trois quarts d'angle droit.

Chaque partie commence par un survol d'espace libre pendant cinq secondes. Puis, vous survolez une grande plateforme qui en réalité entre par la droite de l'écran. Sur celle-ci, il y a la forteresse de la flottille de *Zaxxon*. Grâce à l'angle choisi, vous avez la sensation que votre appareil vole au-dessus, puis dans la forteresse.



Celle-ci ressemble à une cité de l'espace, mais bien vite vous apercevez un signe de vie. Il s'agit d'un mur formé de neuf couches de briques rectangulaires. Votre appareil s'approche du mur, volant à sa vitesse maximale (une des nombreuses fois où la machine vous met en position de sécurité). A cette altitude votre appareil peut voler dans la forteresse. Deux rangées de blocs manquent en haut du mur et créent un passage. Une fois dedans tout commence vraiment. La forteresse ennemie est gardée par de nombreuses défenses, missiles souterrains, canons placés au sol en face de votre jet, canons qui tirent sur les côtés. Des murs de briques vous bloquent toute issue. Vous marquez des points dès que vous évoluez dans la cité, en attaquant les positions de l'ennemi. Si vous survivez et franchissez le dernier mur, vous laissez disparaître la cité dans la gauche de l'écran.

Dans la scène de l'espace, après un vol tranquille de quelques secondes, des jets ennemis arrivent par la droite, viennent sur vous et ouvrent le feu. Si vous en réchappez, la scène suivante vous attend : vous entrez dans une base qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une forteresse de l'espace. Mais cet air de déjà vu ne doit vous laisser aucune illusion car le challenge est beaucoup plus dur. Cette fois vous devez voler entre les murs de briques et les barrières de laser sous le feu déchaîné de l'ennemi... Atteindre le dernier mur de briques ne suffit pas, car alors vous devrez combattre le robot, armé d'engins de mort. La forteresse ne bouge plus, le robot vient par la droite et il porte un missile sous la bras gauche. ▶



CARTOUCHES

Vous devrez toucher le missile plusieurs fois ou bien c'est lui qui vous détruira... Pour devenir un bon pilote, vous devez avant tout vous familiariser avec l'écran. C'est une aide précieuse pour éviter le mur. Le stick de tir est essentiel, vous devez l'avoir bien en main. N'oubliez pas de tenir compte des effets sonores qui vous fourniront de précieux renseignements sur votre environnement. Surveillez aussi la jauge, vous saurez ainsi toujours où en sont vos réserves de carburant. *(CBS pour CBS electronics).*

CENTIPEDE

Le championnat Atari s'est déroulé cette année sur *Centipède,* qui prétendait ainsi à la lourde succession de Pac-Man. Essai transformé ? Sans aucun doute ! Il suffit de se pencher sur les scores réalisés (323 512 points en 20 minutes) pour comprendre le niveau de compétition offert par ce jeu au principe de départ relativement simple.

Vous êtes tranquillement installé dans votre jardin quand soudain surgit une chenille géante, qui répond au doux nom de *Centipède.* Elle va et vient le long de l'écran et descend peu à peu vers vous ; chaque fois qu'elle heurte un champignon, elle descend d'un cran en changeant de sens et se rapproche, se rapproche ! Vite, tirez et détruisez-la. Horreur, seul le tronçon atteint s'arrête, se transformant en champignon, tandis que les autres continuent leur progression infernale. De plus, une araignée va et vient tout près de vous ; tuez-la avant qu'elle ne vous touche : vous seriez pulvérisé ! Bien sûr, la première chenille constituait l'avant-garde d'une véritable armée qui déferle sur vous, jusqu'à ce que vos trois vies soient épuisées. Heureusement, tous les 10 000 points, un bonus d'une vie vous est offert, bonus difficilement accessible au début à moins de tirer dans les différents animaux qui traversent l'écran de temps en temps. Un petit truc pour les débutants : essayez de constituer un cou-



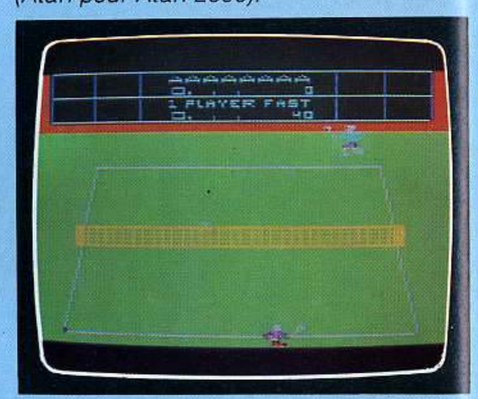
loir de champignons dans lequel la chenille sera obligée de s'engouffrer, constituant une cible idéale. Le graphisme n'est pas extraordinaire, malgré certains effets réussis mais les bruitages, parfaitement stressants, renforcent l'impression d'angoisse que le joueur ressent face à cette chenille diabolique. Succès d'arcade, Millipède en a fait frémir plus d'un. Centipède se montre digne de son aîné ; en attendant la version pour le *600 XL... (Atari pour Atari 2600).*

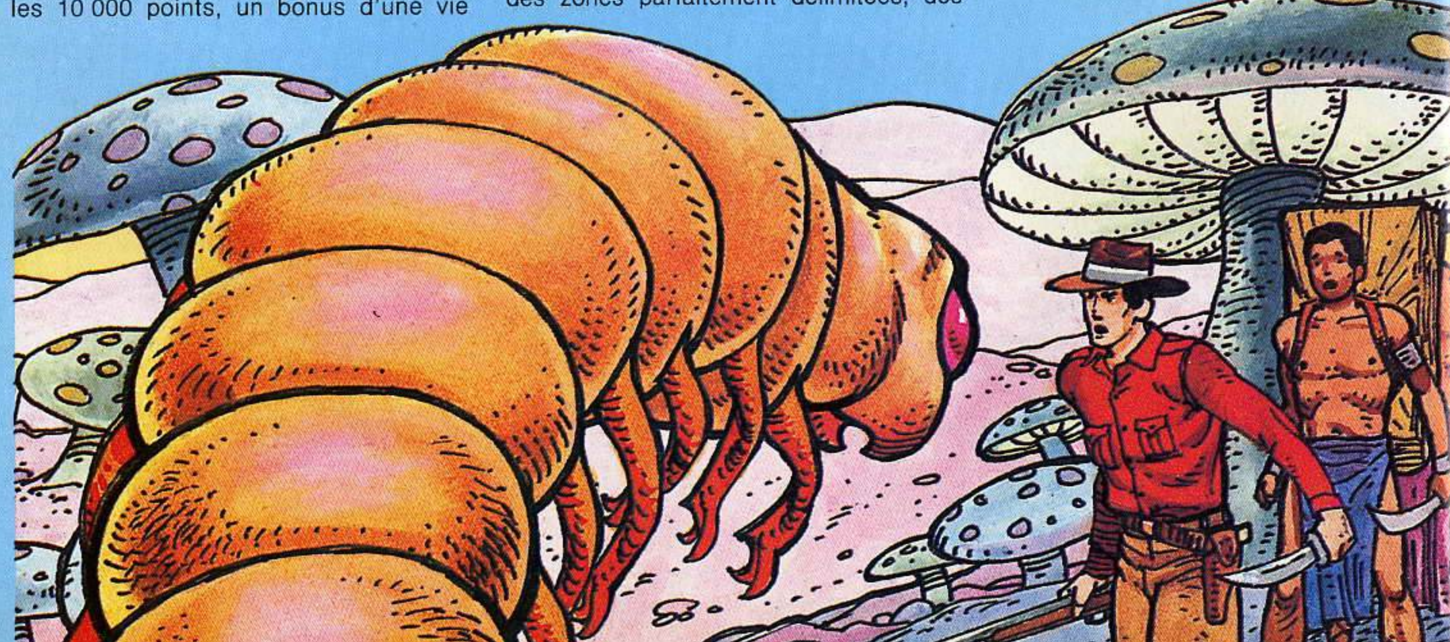
TENNIS

Mais qu'est-ce qu'il fait ? Il monte systématiquement sur le revers ; il est en retard sur toutes les balles. Mais pourquoi ne bouge-t-il pas ? Excédé, vous éteignez rageusement votre téléviseur ; et puis non, tout compte fait, vous le rallumez : vous allez lui montrer, à Bjick Nolaslen, comment on joue au tennis.

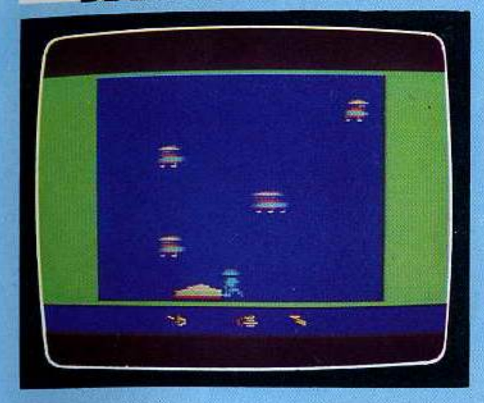
Atari propose un tennis absolument remarquable ; cette simulation est une des meilleures que nous ayons vues, avec des zones parfaitement délimitées, des tableaux de scores réalistes et même la possibilité d'inscrire le nom des champions en lice.

Le jeu lui-même est passionnant, très rapide et très vivant. L'absence de nombreuses variantes ne nuit pas à son intérêt, puisque l'essentiel est là : on peut jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Ce dernier est d'ailleurs d'un niveau remarquable, même s'il fait preuve de gentillesse : au début d'un match, il se contente de renvoyer des balles du fond du court, sans se presser. Profitez-en et montez au filet sans attendre, afin de smasher tant que vous pourrez (n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton rouge pour renvoyer la balle, contrairement au *Tennis* d' *Activision* qui demande simplement de déplacer le joueur) ; si cette tactique échoue, préparez-vous à souffrir : le joueur guidé par l'ordinateur monte à son tour au filet et, généralement, marque le point en deux coups de raquette ! Bien entendu, les règles de base sont respectées et, si le public n'est pas là pour vous encourager, une ravissante mélodie saura vous donner du courage. Tennis remarquable, que tout amateur doit impérativement posséder dans sa ludothèque ; *(Atari pour Atari 2600).*





LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE

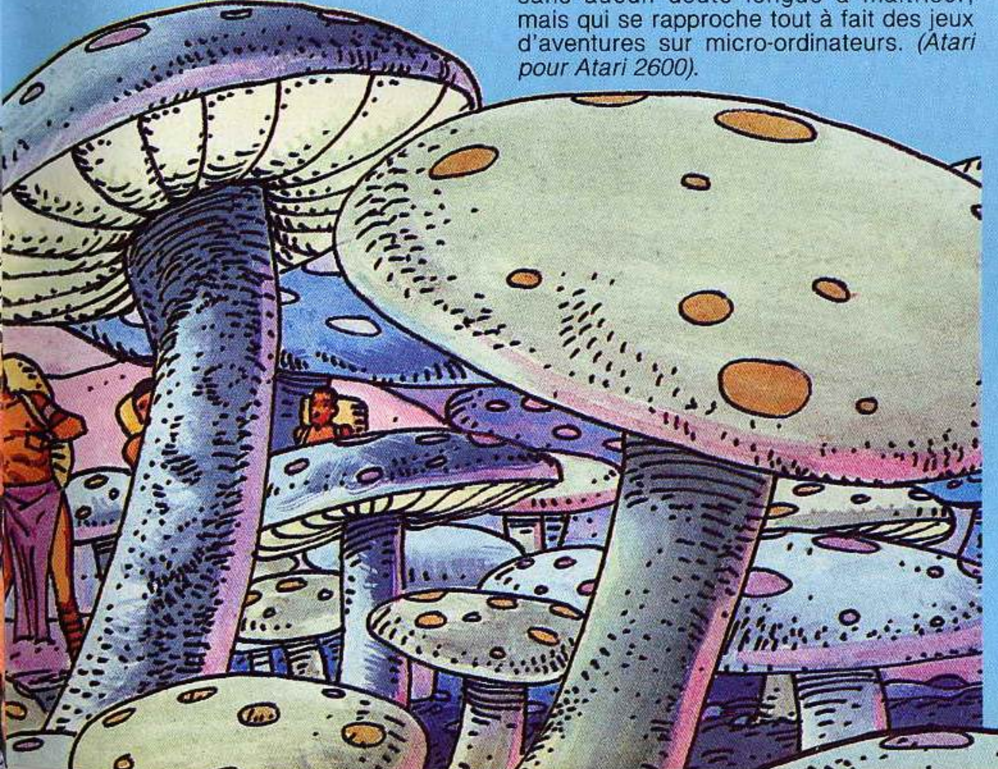


L'Arche d'Alliance... Les plus audacieux frémissent, les plus courageux baissent la voix, en jetant autour d'eux des coups d'œil effrayés, lorsque ce nom mystérieux, symbole de la toute-puissance divine, est prononcé. « Une armée qui porterait devant elle l'Arche serait invincible ; rien, ni personne ne lui résisterait... »

Les yeux du célèbre professeur Jones brillent. Toutes ses études, toute sa vie ont tendu vers ce seul but : retrouver le premier ce fabuleux témoignage du passé, découvrir les tables de la Loi, enfermées par Moïse dans un coffre d'une richesse inouïe, et les offrir à la science. Mais que les apparences ne vous trompent pas : sous le strict complet trois pièces du professeur Jones, éminent spécialiste des sciences occultes égyptiennes, se cache Indiana Jones — Indy — un aventurier à la ténacité à toute épreuve...

Veste de cuir patinée par les intempéries, vieux feutre vissé sur votre tête, vous êtes paré pour affronter la cassette d'aventure la plus extraordinaire du moment, dans le monde des consoles vidéo. Vos recherches ont établi que l'Arche se cache dans la Source des Armes, une chambre enfouie quelque part aux environs du Caire, au cœur d'un des hauts plateaux qui dominent la vallée empoisonnée de sinistre mémoire : un bandit redoutable, toujours escorté de mouches tsé-tsé, hante les lieux, à l'affût de toutes les intrusions dans son domaine. Pour localiser le lieu exact où reposent les Tables de la Loi, vous devez vous rendre dans la salle des cartes, salle ensevelie sous une tempête de sable inexplicable, qui a sévi pendant plus d'un an. Inutile de préciser que l'accès à la salle des cartes n'ira pas de soi, si vous vous présentez les mains vides à l'entrée. Seul un objet mystérieux vous donnera la clef de ce sanctuaire. Une fois entré, brandissez le symbole de la révélation et vous verrez l'endroit précis de la Source des armes. Vous n'avez plus qu'à trouver une pelle, à vous rendre au bon endroit et à creuser. Simple, non ? Hélas ! Entre les apparences et la réalité, il y a une marge bien difficile à franchir et rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir tout réussi à la première tentative.

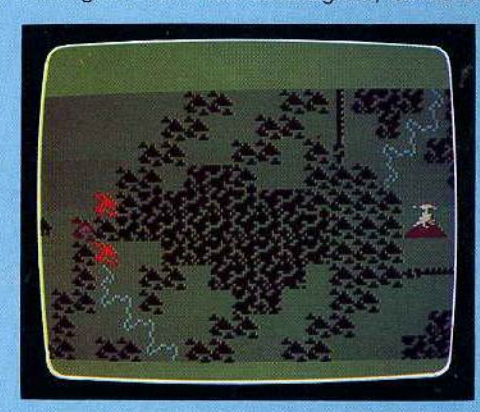
Les deux joysticks sont utilisés conjointement, la notice semble plutôt faite pour vous rendre fou et la progression vers l'Arche est, au début, totalement impossible. Et puis, peu à peu, tout s'éclaire ; les parcours réalisés s'allongent et l'arche est enfin dévoilée au terme d'une lutte qui, chez certains, a duré plusieurs mois ! Bref, une cartouche passionnante, sans aucun doute longue à maîtriser, mais qui se rapproche tout à fait des jeux d'aventures sur micro-ordinateurs. *(Atari pour Atari 2600).*



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

La légendaire couronne des rois, jadis garantie de paix et de prospérité, a disparu. Aucun doute ne subsiste sur l'origine de ce vol ; seules les puissances du mal peuvent l'utiliser à mauvais escient ; leur but est simple : asservir la Terre, réduire tous les humains en esclavage, porter partout le deuil et la désolation. Pour éviter la catastrophe, il faut à tout prix réussir là où les autres ont échoué et récupérer le fabuleux trésor...

Nul n'ignore plus l'endroit où le Seigneur du mal l'a emporté, mais peu nombreux sont ceux qui osent porter leurs regards dans cette direction. La sinistre Montagne des Brumes, fief des forces obscures, a toujours été synonyme de mort. Tous ceux qui ont tenté de l'atteindre ont disparu à tout jamais et les légendes du pays évoquent des grottes insondables, où règnent en maîtres dragons, démons



et autres créatures plus terrifiantes encore. Mais vous n'avez plus le choix ; l'activité qui règne dans ces lieux sordides semble s'accroître de jour en jour ; des grognements, des ronflements parviennent jusqu'à vous, toujours plus forts, toujours plus menaçants. Ne tardez plus, partez en chasse.

Des murailles, des rivières, des forêts vous barreront la route si vous ne diposez pas des « sésames » qui en livrent le passage : clés pour les murailles, bateaux pour les rivières, haches pour les forêts. Où trouver ces précieux objets ? Eh bien, dans les montagnes noires qui se dressent, ici et là, sinistres et menaçantes.

Chaque étape comportera donc deux parcours différents : le premier amènera votre expédition jusqu'à une montagne : le second verra un des héros de la quête partir à la recherche d'un objet bien précis, à l'intérieur de cette même montagne : objets gardés par des monstres, plus ou moins dangereux, plus ou moins vifs, selon le degré de difficulté choisi ou selon la couleur de la montagne affrontée. Heureusement, chaque animal, s'il n'est pas endormi, signale sa présence par des bruits identifiables et vous apprendrez à les reconnaître avant même de les avoir vus.

30 CARTOUCHES

Votre expédition, matérialisée par trois petits points blancs, se déplace sur la carte stratégique. Dès que vous approchez d'une montagne noire, celle-ci change de couleur et vous donne de précieux renseignements : blanche, elle recèle en ses flancs des carquois et des flèches et reste d'un accès facile ; bleue, elle est plus dangereuse, mais possède un bateau et des flèches ; rouge, elle devient franchement difficile et offre une hache et des flèches ; enfin, mauve, elle est extrêmement dangereuse, mais détient une clé et des flèches.
Vous voilà parti. Gagnez tout de suite une montagne blanche, pour faire provision de flèches. Placez votre expédition sur celle-ci et attendez : un de vos guerriers tombe au centre du labyrinthe à une vitesse vertigineuse. Seule une très petite partie du labyrinthe est éclairée, les autres galeries s'éclaireront lors de sa progression.
A vous les périlleuses expéditions, les montagnes parcourues les unes après les autres, pour arriver enfin aux pieds de la Montagne des Brumes. Là, la prudence est plus que jamais de rigueur, mais votre habileté au tir trompera sûrement la vigilance des dragons ailés... Quatre niveaux de difficulté pour une remarquable adaptation, eu égard aux possibilités de la console, de Donjons et Dragons. *(Mattel pour Intellivision).*

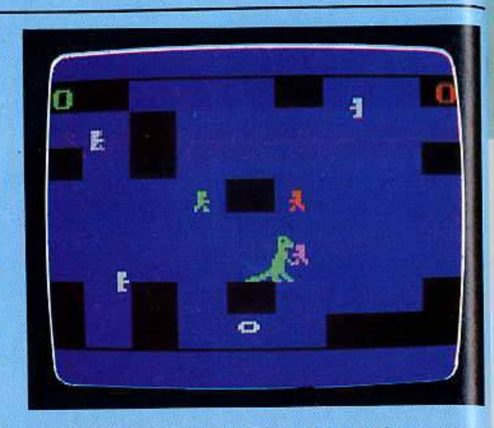
Q * BERT



Des personnages qui parlent dans de drôles de petites bulles ou poussent des cris étranges, *Q * Bert,* de succès d'arcade, est devenu un must pour consoles. L'adaptation la plus réussie ? Celle pour la colécovision, bien sûr !
*Q * Bert,* le personnage principal, est un petit bonhomme orange, tout en rondeur, avec un gros nez et deux pieds agiles. Il apparaît au sommet d'une pyramide composée de cubes en relief. Pour remplir sa mission, il doit sauter sur tous les cubes du jeu. A chaque fois qu'il pose le pied sur l'un d'eux, la surface change de couleur. Il faut ainsi colorer toute la pyramide. La première difficulté réside dans le maniement du joystick. En effet, *Q * Bert* ne se déplace qu'en diagonale et jamais de droite à gauche, ce qui est pourtant le réflexe immédiat. Dans un tout premier temps, il serait préférable de vous cantonner au centre de la pyramide afin de vous familiariser avec le mouvement, quitte à repasser plusieurs fois sur le même cube. Vous pourrez ainsi attaquer les bords sans courir le risque de précipiter *Q * Bert* hors de la pyramide... Le cri de détresse qu'il pousse alors vous donnerait d'horribles remords. L'autre tactique consiste à le faire sauter en zigzag, droite-gauche. Ne tracez pas de longues lignes droites, ce qui émousserait vos réflexes. Maintenez toujours le joystick en mouvement. Dans tous les cas, ne soyez pas pressé de finir. Votre temps de jeu n'est pas chronométré et l'empressement pourrait vous être fatal, car d'ignobles personnages ont juré la perte de *Q * Bert.* Essayez les contrecarrer avant de colorer la pyramide.
Aux premiers niveaux, ses ennemis sont figurés par des balles rouges et violettes. Evitez-les, elles sont mortelles. Alors que la balle rouge disparaît après la dernière rangée, la violette s'arrête subitement pour donner naissance au machiavélique Coily. Ce serpent n'a qu'une idée en tête : tuer *Q * Bert* et le poursuivre partout de son venin. Le seul moyen de s'en débarrasser est de l'attirer au bord de la pyramide. Faites sauter *Q * Bert* sur le disque qui s'envolera et le ramènera directement au sommet. Coily tombera, poussant un cri de désespoir.
Un conseil évident, soyez méthodique, évitez de laisser un cube non transformé au milieu de cubes déjà modifiés. Ce dernier tuyau reste pourtant difficilement réalisable, car, bien sûr, tous les prédateurs vous guettent encore et l'action est maintenant bien plus rapide. Ne vous troublez pas si *Q * Bert* vous mène un train d'enfer, tout le monde peut craquer. Respirez profondément, relax ! Mais restez vigilants, car notre petit homme n'arrête pas de sauter, sauter, sauter... *(Parker pour CBS Electronics).*

LA QUETE DES ANNEAUX

Nos consoles ne sont pas suffisamment puissantes pour générer des graphismes splendides ? Soit ! Servons-nous des forces et des faiblesses de nos jeux pour créer un nouveau type de programme, qui associe l'action directe sur l'écran et la stratégie d'un vrai jeu de société sur plateau cartonné.
La *Quête des anneaux* comprend ainsi une cartouche traditionnelle à brancher sur votre console Philips et une carte, des pions, des figurines symboliques.
Le Maître des anneaux a retrouvé les anneaux de puissance ; grâce à eux, il a pu étendre sa puissance maléfique sur le monde ; il risque même de devenir le maître suprême ! Pour conjurer ce péril, une



petite troupe de héros s'embarque pour les terres noires, fief du maléfique « ringmaster ». Chacun a une personnalité bien précise : le Guerrier, héritier du Royaume des sept contrées, dispose d'une épée enchantée, tandis que le Magicien possède un pouvoir hypnotique, qui lui permet d'envoûter ses ennemis ; ces deux héros pourront ainsi lutter directement contre les Dragons, Tarentules, Vampires, Orcs, Zombies du seigneur des anneaux. Le fantôme, spectre d'un chevalier, traverse les murs de cristal et de pierre, alors que l'invisible peut se déplacer sans être repéré : héros complémentaires des précédents, ils seront indirectement utiles.
Le jeu commence avec l'arrivée de la petite troupe sur un point de la côte.
Chaque château est représenté par un cache en plastique qui dissimule différents symboles. Les joueurs peuvent ainsi se retrouver dans un donjon, dans des cavernes de cristal, en enfer ou dans une salle aux murs mouvants. Ils peuvent aussi combattre contre des dragons ou des animaux de cauchemar, et enfin trouver ou non un anneau. Ils indiqueront donc à l'ordinateur les caractéristiques du château où ils sont arrivés, le type de monstres à affronter, ils lui signaleront également la présence ou non d'un anneau. Chaque joueur choisira alors une personnalité et le combat commencera sur l'écran. Si vous triomphez, vous pourrez continuer votre quête ; sinon, vous devrez recommencer, après avoir perdu une unité de temps.
Un jeu passionnant qui renouvelle la conception des jeux vidéo et apporte un très net « plus » au Vidéopac Philips. *(Philips pour G 7 200 et C 52).*

ATLANTIS

Les Gorgones, redoutées par les possesseurs du VCS Atari, s'attaquent aux fans de Mattel, qui vont devoir endosser l'armure des guerriers de l'Atlantide.
Atlantis, la capitale mythique, est attaquée. Neuf types de vaisseaux différents avec des configurations de vols variables et, bien sûr, leur terrifiant rayon de la mort — vont déferler sur vous. Curieusement, alors que les Gorgones du VCS étaient superbement équipées de bom

Branchez Vous Sur Les Prix Fêtes



Chez Illel: une console Intellivision de Mattel Electronics et 4 cassettes de jeux pour **1.890 F.**







Le système Intellivision c'est aussi un clavier informatique pour vous initier à un langage basic et créer vos propres jeux. Et un clavier musical pour apprendre tout en s'amusant. Vous trouverez tout le système Intellivision chez Illel.

ILLEL
Le futur, tout de suite.

86, bld Magenta 75010 PARIS
201-94-68.
Ouvertures : le lundi de 15 h à 19 h. Du mardi au samedi de 9 h 30 à 12 h 30 et de 14 h à 19 h.





CARTOUCHES

bardiers multicolores, le graphisme des vaisseaux de cette cartouche est plus sommaire. Par contre, le décor — beaucoup plus fouillé —, l'animation fantastique, raviront les amateurs.
Tout d'abord, vous disposez d'un viseur déplaçable sur l'écran ; vous déterminez sa position grâce au disque de contrôle et faites feu, avec le canon de droite ou avec celui de gauche. N'hésitez pas à anticiper sur les trajectoires des ennemis pour faire mouche ; n'oubliez pas non plus que vos missiles détruisent tout attaquant situé dans leur champ de tir. Et le laser central ? Eh bien, il a été remplacé par une soucoupe de surveillance qui peut tirer sur sa droite ou sur sa gauche.
Mais attention, cette machine d'intervention rapide n'a pas une autonomie infinie : surveillez soigneusement le niveau de carburant et n'hésitez pas à retourner à votre base pour vous ravitailler ; si vous tombiez en panne sèche, vous seriez im-



manquablement perdu. Le joueur entraîné, confronté pour la première fois à *Atlantis*, risque d'être déçu par le premier contact avec cette cartouche. La première vague d'assaillants se laisse détruire sans grande difficulté. Mais la surprise vient un peu après : soudain, la clarté décroît, le crépuscule, puis la nuit, plongent Atlantis dans l'obscurité. Vite ! Les phares... Automatiquement, de puissants rayons lumineux balaient le ciel sans pouvoir éclairer tout l'écran... évidemment. Et tout se dégrade très vite. Les ennemis sont visibles par intermittence. Les vagues se rapprochent en zigzaguant, le rayon de la mort jaillit et vos générateurs d'énergie, la résidence impériale, le palais à coupole et tous vos postes de combat sont progressivement mis hors d'état de fonctionner. Ressaisissez-vous et surtout, entraînez-vous ! *(Imagic pour Mattel-Intellivision).*

COSMIC CHASM

Le Vectrex ne possède pas la couleur, c'est vrai, mais ses jeux comptent parmi les plus passionnants du moment, pour ceux, du moins, qui adorent l'action pure. A cet égard, les acquéreurs de *Cosmic Chasm* seront gâtés.
Au cœur d'un labyrinthe, palpite un gros réacteur. Pour l'instant, il ne fait courir aucun danger au monde. Mais il peut, sans crier gare, s'emballer et tout faire sauter. Votre mission : le détruire. Mission impossible ? Presque... Pour accéder à la base ennemie, il faut franchir un dédale de couloirs qui débouchent à chaque intersection dans des cavernes meurtrières ; un noyau nucléaire commence à grossir dès votre entrée, et menace de vous écraser contre la paroi si vous



n'êtes pas assez vif ; des patrouilleurs foncent sur vous ; enfin la sortie est fermée par une porte apparemment infranchissable. Vos armes : un double rayon laser, un bouclier de protection, une perceuse. Détruisez les attaquants en alternant tirs et usage de bouclier, forez la porte (attention : n'arrivez pas trop vite sur elle) et gagnez une autre caverne, qui vous rapprochera du centre vital hostile. Une fois arrivé, déposez une bombe après avoir éliminé tous les robots gardiens et fuyez : vous avez quinze secondes pour ressortir du labyrinthe. Ce délai dépassé, votre bombe explose et vous avec... Passionnant ! *(Milton Bradley pour Vectrex).*

ACTION FORCE

L'*Action Force*, super commando d'élite, s'entraîne sous vos ordres. Soudain, un sifflement aigu retentit et une silhouette gigantesque se profile au-dessus des murs du camp. Un cobra géant, fruit de l'imagination démoniaque du Baron san



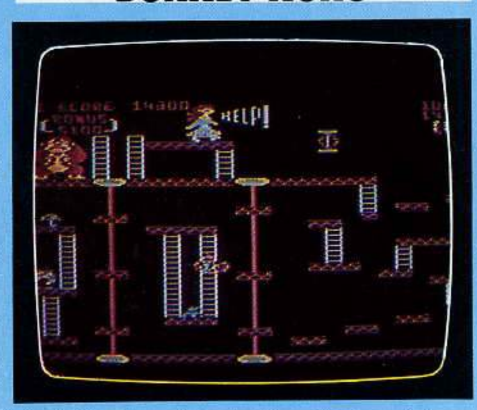


ILLEL
Le futur, tout de suite.
JEUX ELECTRONIQUES
Avec la programmothèque ILLEL, gagnez au change!!!
POURQUOI UNE PROGRAMMOTHEQUE ?
Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher.
Solution : échanger les anciens comme on le fait avec de vieux livres. Aujourd'hui c'est chose faite avec la programmothèque Illel qui échange des programmes de toutes les grandes marques : ATARI, PHILIPS, MATTEL, APPLE, COMMODORE, TEXAS INSTRUMENTS, ACTIVISION, COLECO, VECTREX, IMAGIC, PARKER. A 50 % du prix d'achat.
Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion à 65 % de sa valeur. La programmothèque Illel : avec elle, vous disposez d'une véritable "banque" de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché. La programmothèque Illel vous est ouverte, même si vous n'avez pas de programme à faire reprendre.
Programmothèque ILLEL
86, Boulevard Magenta
75010 PARIS - Tél. 201.94.68
Métro : Gare de l'Est
Ouverture :
le lundi de 15 h à 19 h
et du mardi au samedi
de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h à 19 h
Chez ILLEL vous pourrez trouver des informations sur les dernières nouveautés plusieurs mois à l'avance.
ILLEL, c'est les jeux vidéo, les jeux électroniques, les jeux à cristaux liquides, les consoles de jeux et l'échiquier électronique.

30 CARTOUCHES

guinaire, lance ses jets de venin contre vous. Vos ordres sont clairs : les recrues doivent évacuer le bâtiment d'entraînement et trouver refuge dans le quartier général. Vous, vous courez aux postes de commande des boucliers protecteurs et des rayons laser. Vous déplacez le bouclier atomique ou faites feu ; mais votre ennemi est extrêmement résistant ; seul point faible : ses yeux... Touché huit fois en cet endroit névralgique, il se fissure, explose et disparaît pour se matérialiser de nouveau. Quatre vitesses de jeu, deux niveaux de difficulté et quatre variantes — un joueur, deux joueurs alliés, deux joueurs en compétition, trois joueurs dont un est le cobra — les combinaisons semblent infinies. Ajoutez à cela un graphisme très agréable et parfois impressionnant, des bruitages satisfaisants et une action intense : *Action force* est bien dans la lignée des jeux Parker... *(Parker pour Atari 2600).*

DONKEY-KONG



A coup sûr le jeu de l'année dans les arcades. Il a donné lieu à toutes sortes de séquelles, d'émulations, d'ersatz. Tout ordinateur qui se respecte a inscrit à son catalogue un *Crazy-Kong* ou un *Donkey-Kong.* Mais on ne recrée pas forcément la fraîcheur graphique, la fidélité aux tableaux originaux ni l'intérêt du jeu en se contentant d'accrocher un singe et un peintre en bâtiment aux divers maillons d'une échelle.
Jusqu'à cette cartouche, la meilleure version de *Donkey-Kong* sur console ou micro était celle disponible pour le Colécovision. On ne pensait d'ailleurs pas, au vu de la qualité des premières cartouches Coleco, qu'il serait possible de faire mieux. Nous étions dans l'erreur ! Le *Donkey-Kong* Atari prouve qu'il est possible d'avoir désormais, pour peu que le programmeur s'en donne la peine, des versions familiales extrêmement proches des originaux d'arcades.
En effet, les quatre tableaux sont ici présents, ainsi que toutes les scénettes intermédiaires. De plus, le graphisme est le plus poussé qu'il nous ait été donné de voir jusqu'ici sur ce jeu. Kong, Mario et sa fiancée en particulier, mais aussi une multitude d'autres détails ; le baril en feu où les flammes sont animées, les tonneaux qui sont multicolores, etc. A noter cependant une petite liberté prise par le créateur du jeu. On revient au tableau 1 juste après le deuxième, ce qui retarde la découverte des troisième et quatrième.
Un must pour tous les fanatiques, mais également indispensable pour les autres au même titre qu'un *Pole Position.* Devant la qualité de celui-ci, nous attendons avec impatience la suite de la série, *Donkey-Kong Junior, Mario Bros,* qui sont annoncés pour très bientôt. *(Atari pour Atari 400/800 et 600 XL) 400 F.*

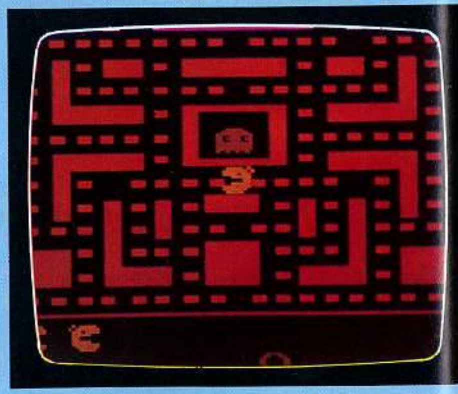
ROAD RACE



Connectez la cartouche *Road race* sur votre *Vic 20 (Commodore),* et même si vous n'avez pas l'âge de conduire, vous piloterez une voiture de course au rallye de Monté-Carlo. Dans cette étape de nuit il vous faudra parcourir la distance maximum en 99 unités de temps. Mais attention la route est sinueuse, la nuit tous les platanes sont gris.
Le compte tours comporte une zone rouge, il est donc inutile d'accélerer sans intérruption car votre moteur chauffe, à ce moment « overheat » apparait sur l'écran. Vous serez obligé de ralentir pendant un petit moment, et perdrez un ou deux kilomètres. Sur le côté un petit voyant signale la vitesse engagée, en face du joueur le capot de la voiture est très bien dessiné. Les platanes de chaque côté de la voiture délimitent la route, vous devrez évidemment rester au milieu de la route. Pour démarrer il faut passer la première vitesse, comme sur une voiture classique, accélérez ou rétrogradez, puis passez les vitesses dans l'ordre. Si vous roulez trop lentement, le compte tours est en dessous de mille tours minutes et votre voiture cale. Il faut doser les accélérations, si vous prenez un virage trop rapidement la voiture dérape dans un crissement de pneus.
Dans ce jeu tous les impératifs de la conduite automobile sont très bien représentés, par exemple si vous n'accélerez pas assez, la voiture cale. Le graphisme de la voiture est très bien rendu, mais les arbres sont représentés par de simples barres blanches. Un autre détail, on ne peut utiliser le joystick car les commandes sont trop nombreuses : accélerateur, gauche, droite, changement de vitesse avec deux mains et en cas de dérapage le contrôle du véhicule devient presque impossible, une troisième main ne serait pas inutile. *Commodore pour Vic 20 Commodore)* 200 F environ.

Mrs PAC-MAN

Pac-Man, monstre sacré des jeux vidéo, s'est fait détrôner. Par qui ? Tout simplement par son épouse qui se jette à son tour dans la bagarre.
Délicieuse Mrs. Pac-Man ! Avec un charmant ruban noué dans ses cheveux, elle n'hésite pas à se lancer sur les traces de son époux. Le but du jeu, vous le connaissez bien : manger des vitamines sans jamais s'arrêter, vitamines qui parsèment un labyrinthe tortueux, hanté de fantômes à l'appétit féroce.
Mais ne croyez pas qu'Atari réédite là son *Pac-Man* original, sous un nom différent. Tout a été considérablement amélioré et l'on retrouve dans la cartouche pratiquement toutes les caractéristiques du jeu d'arcade : le bruitage, tout d'abord, vous séduira ; il n'a aucun rapport avec celui de Mister *Pac-Man,* qui paraît bien pauvre lorsqu'on a joué avec *Mrs. Pac-Man.* Mais c'est surtout le graphisme qui a pleinement bénéficié du bain de jouvence Atari. Les fantômes



sont désormais parfaitement identifiables grâce à des couleurs et des caractéristiques qui leur sont propres ; de plus, leur clignotement, épuisant pour les yeux, a pratiquement disparu, alors que leur agressivité a encore augmenté. Le labyrinthe a également beaucoup évolué. Les murs ne sont plus limités à de simples traits, et leur épaisseur varie suivant leur position. Point capital ; le parcours que doit suivre *Mrs. Pac-Man* change pratiquement à chaque tableau : certaines ouvertures apparaissent, d'autres disparaissent, et le joueur imprudent risque de se retrouver coincé alors qu'il croyait trouver une issue. Il arrive même parfois que notre gloutonne se trouve engagée dans un couloir sans issue qui semble se pou

VTR Software

54, rue Ramey 75018 PARIS téléphone : 252.87.97

cartouches jeux



adaptateur graphique

ZX 81

joystick















ET BIEN D'AUTRES A VENIR

CARTOUCHES DISPONIBLES ACTUELLEMENT

nos cartouches de jeux travaillent en haute résolution grâce à l'adaptateur graphique sur un ZX 81 de base IK.

elles sont également compatibles avec la carte SAM (couleur) et la carte VTR (son).

le jeu est alors en haute résolution couleur et sonore !

VOUS CONNECTEZ LA CARTOUCHE
et VOUS JOUEZ !

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE
GÉNÉRAL SOFTWARE
CARTOUCHES ET CASSETTES
pour
ZX 81, ORIC, SPECTRUM, VIC 20
COMMODORE 64

Une sélection des meilleurs logiciels...
Les noms les plus prestigieux

- CASES COMPUTER SIMULATIONS
- Mr. CHIP SOFTWARE
- HEWSON CONSULTANTS
- IMAGINE
- INTERCEPTOR MICRO'S
- J K GREY ENTERPRISES
- LLAMASOFT
- MARTECH GAMES
- MIKROGEN
- QUICK SILVA
- R and R SOFTWARE
- I J K SOFTWARE
- NEW GENERATION SOFTWARE

Les produits de VTR Software sont disponibles dans les points de vente VTR Informatique.

Magasin de vente : Même adresse.
Horaires : 10 h 30 - 13 h 30 et 15 h - 19 h.
Jours d'ouverture : du mardi au samedi inclus.
Métro : Jules Joffrin ou Marcadet Poissonniers

VTR Software
est un Département de Vidéo Telemat Report Sarl

Pour recevoir notre catalogue, remplissez le coupon ci-dessous et retournez-le accompagné de 5 F en timbres, à VTR Software, 54 rue Ramey, 75018 PARIS.

TILT 8

DEMANDE DE CATALOGUE

Nom : ____ Prénom : ____

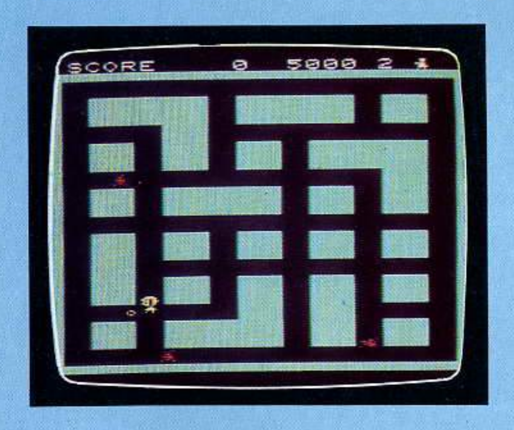
Adresse : ____

Code Postal : ____



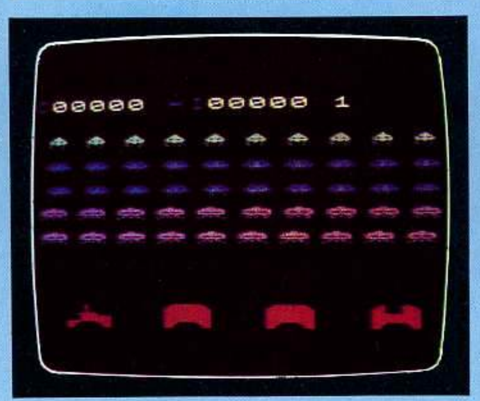
suivre indéfiniment.
Inutile d'ajouter qu'élaborer une stratégie dans ces conditions relève de la gageure, du moins au début. Petit à petit, en effet, on apprend à connaître les différents tableaux, à découvrir le trajet favori des fantômes et le parcours à suivre, mais l'effort à accomplir pour arriver à des scores honorables est incomparablement plus élevé que celui requis par le précédent *Pac-Man*.
Heureusement, il vous reste la possibilité, pour augmenter vos résultats, d'avaler les cerises, fraises, pommes, poires et autres bananes, sans oublier un « Pretzel », qui vous apportent des bonus bien agréables, mais qui, contrairement aux super vitamines, fines, se déplacent sans cesse en rebondissant dans les arcanes du labyrinthe. Enfin, même si vous perdez — cela arrive d'autant plus au début que les vies supplémentaires sont offertes parcimonieusement — ne soyez pas trop triste ! Chaque fantôme arrivera sur l'écran, bientôt suivi de Mrs. Pac-Man, et ils entameront une ronde, tandis que s'affichera glorieusement le nom de l'héroïne. Oirignal : la difficulté de la partie en cours est déterminée chez Atari par le nombre d'oursons en présence sur l'écran. Plus il y en a, plus c'est difficile : le jeu-vidéo se tournerait-il vers les plus petits ? *(Atari pour VCS Atari).*

ALIEN



Pénétrez dans un labyrinthe tout en évitant de vous faire capturer puis dévorer par d'étranges monstres venus d'une autre planète. Vous devrez partir à leur recherche et les anéantir, le tout en trois minutes.
Sans pistolet laser, ni aucune autre arme, qu'une simple pelle, vous vous demandez comment tuer ces monstres. C'est très simple, vous allez creuser des trous assez profonds et à chaque fois qu'un monstre inattentif montre le bout de son nez courrez vite l'enterrer vivant. Si vous n'êtes pas assez rapide il comblera le trou et en sortira sans aucun problème. Il s'agit d'un jeu d'action mais la stratégie y tient une place très importante. En faisant des trous n'importe comment et n'importe où, vous n'avez aucune chance de survivre. Le meilleur stratagème est de s'entourer de trous profonds, car en voulant vous dévorez ils tomberont fatalement dans le piège. Si par malheur ils se suivent, vous n'aurez que très peu d'espoir. Mais ne restez pas sur place car le temps de capture est limité. Vous devez détruire les monstres du premier au dernier, en parsemant le labyrinthe de pièges aussi nombreux que vous le souhaitez. Il y a deux monstres de plus à chaque nouveau tableau. Pour éliminer les monstre du labyrinthe vous disposez de trois vies, c'est peu car ils sont féroces. A chaque monstre détruit, un nombre de points vous est attribué. Plus vous les détruisez rapidement et plus le score est élevé. Quelque part, un piège spécialement raffiné, vous donnera plus de 1 000 points. Un jeu démoniaque, je n'ose plus jouer à ce jeu de peur de détruite le joystick et l'ordinateur, des nerfs solides sont nécessaires. *(Commodore pour Vic 20 Commodore* 200 F environ.

AVENGER



Avenger, l'une des premières cartouches de jeux fonctionnant sur *Commodore Vic 20*, et apparue il y a bientôt deux ans. Des envahisseurs venus de l'espace tentent de prendre possession de la Terre. Votre mission est de détruire tous ces extra-terrestres avant qu'ils ne se posent sur notre bonne vielle Terre. Evitez les bombes en vous déplaçant de gauche à droite. Pour une sécurité accrue, il y a quatre blockhaus derrière lesquels vous déplacez le canon laser. Ils ne résistent pas longtemps aux armes très sophistiquées de vos ennemis, et au bout de quelques minutes de jeu, il n'y a plus aucune protection.
Une ou deux fois pendant le combat, le général en chef vient étudier le champ de bataille, le traversant de part en part. Essayez de le toucher, si vous réussissez un nombre de points mystérieux vous est attribué. N'oubliez pas que ces êtres d'une autre galaxie vont sans cesse faire pleuvoir des bombes pour détruire votre canon laser, prenez garde à vous. Vous disposez de trois canons lasers, plus un si vous obtenez au moins 1 500 points. Si l'un des envahisseurs pose son vaisseau sur la Terre, c'est que leur mission est terminée, leur objectif atteint et la partie terminée. Faites bonne garde, l'ennemi est à vos portes.
Un classique des jeux d'arcade très bien réalisé, avec des graphismes fins utilisant la haute résolution du *Commodore Vic 20*. Des parties toutes identiques, qui ne vous lasseront pas, car combattre ces envahisseurs devient vite une nécessité. Mais avec un peu d'habitude et d'entrainement, plus aucun envahisseurs ne pourra jamais atteindre la Terre. *(Commodore pour Vic 20 Commodore)* 200 F environ.

JUPITER LANDER



Jupiter lander sur Commodore 64 est le premier jeu fonctionnant sur cartouche, c'est une adpatation du programme pour *Vic 20*. Le but du jeu est de réussir à poser en douceur son vaisseau spatial sur le sol de Jupiter. Mais le site est montagneux. A vous de choisir, selon votre tempérament et surtout votre habileté, entre le calme plat d'une vallée ou les contreforts étroits d'une montagne. Bien sûr, plus la manœuvre est difficile, plus vous marquez de points. Pour guider votre engin, vous utilisez les touches du clavier : A et D pour allez à droite ou à gauche, et F1, F2 ou F3 pour doser les évolutions verticales. Le problème est de bien utiliser votre fuel : la quantité qui se trouve dans les réservoirs fait varier le poids du vaisseau, et influence donc nettement sa vitesse de descente. Remontez un peu coûte aussi beaucoup de fuel, et ce n'est pas un « jupiterissage » en catastrophe que l'on vous demande, mais une manœuvre douce : sinon, le vaisseau se disloque quand il touche le sol...
Deux affichages vous guident : le premier, de départ, vous montre de très loin votre vaisseau au-dessus du relief général. C'est là que vous choisissez votre site d'atterissage. Ensuite, quand le vaisseau est plus près du sol, l'écran affiche un gros plan du site choisi. Un affichage de survol donc, et un affichage d'atterissage. Une jauge de vitesse, en mètres par seconde, vous renseigne en permanence. On ne peut toucher le sol sans

BRANDT SORT LE GRAND JEU.

L'ordinateur de jeu JO 7400 Brandt est une console de 3e génération. Il joue double jeu, car il est aussi un micro-ordinateur idéal pour l'initiation à l'informatique.

Le JO 7400 cache bien son jeu : derrière une belle sobriété de ligne, il possède une superbe qualité d'image (238 lignes de 320 points, soit plus de 76.000 Pixels).

Plusieurs programmes sont spécifiques et son standard, très bien implanté, est compatible avec le Vidéo Pac. Autant d'atouts qui lui procurent un des meilleurs rapports qualité/prix.

Enfin, le catalogue des programmes JOPAC ne cesse de s'étoffer et présente une collection de cartouches très facile à gérer grâce à ses codes de couleurs.

Le JO 7400 Brandt est un ordinateur tellement brillant qu'il en est presque... hors jeu !

JO 7400 Brandt, un événement de fin d'année à ne pas manquer.

Brandt
électronique











s'écraser si elle se trouve au plus bas. Des commandes finalement simples pour un jeu d'une extrême difficulté. Combien de crashes, même sur un site facile, avant de connaître la moindre réussite... Une adaptation réussie du *Lunar Lander* des arcades. La haute résolution du graphisme de la cartouche rivalise sans mal avec l'écran noir et blanc Quadrascan du jeu de café. *(Commodore pour Commodore 64.)*200 F environ.

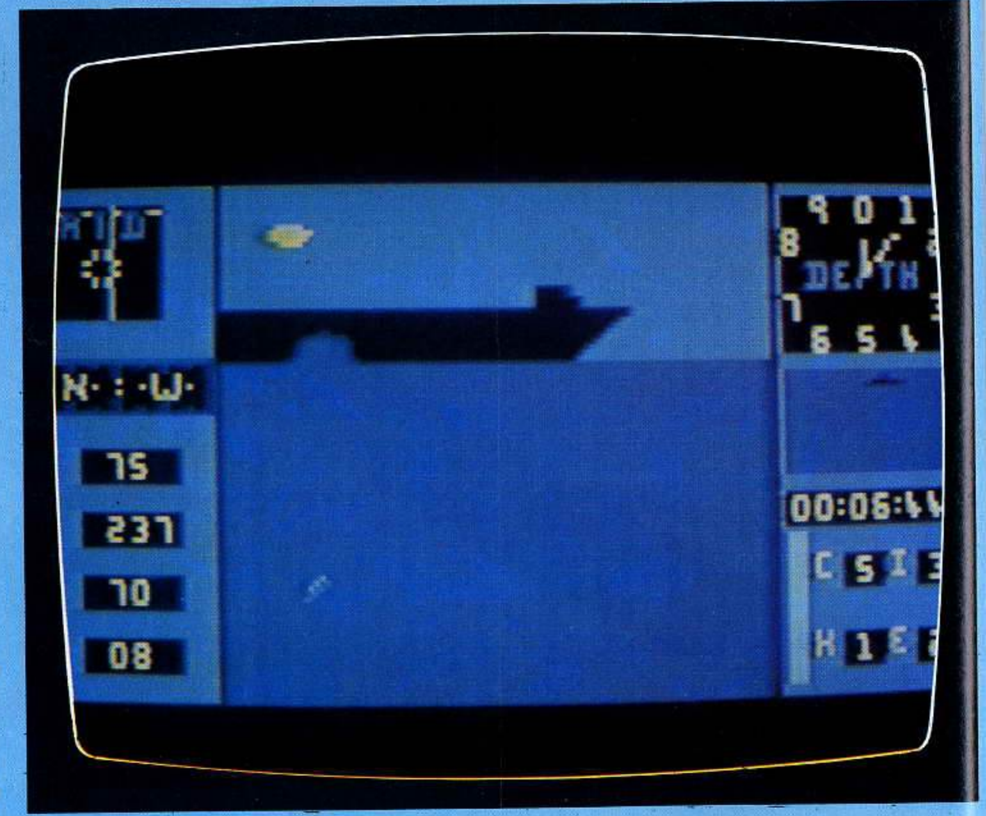
INTERCEPTEUR



Quand donc arriverez-vous à passer une soirée tranquille devant votre écran ! Dès votre arrivée sur les lieux. les choses se compliquent. Votre présence a manifestement été détectée et les ennemis furieux se précipitent sur vous, et ceci au vrai sens du terme, car ils ne tirent pas mais jouent fort bien les kamikazes. Différents vaisseaux vous attaquent : si certains sont classiques et sont détruits par votre canon à protons, d'autres sont plus particuliers : si vous les touchez, ils se divisent en trois vaisseaux identiques. Ceux-ci sont alors vulnérables ou non à votre rayon. Si donc vos coups ne font pas mine de faire mouche, mieux vaut alors vous dégager au plus vite pour éviter une collision fatale. Mais voilà qu'à un moment crucial... on frappe à votre porte. Quel est donc le fâcheux qui vous dérange en un pareil moment ? Pas la peine de réaliser d'acrobaties pour aller ouvrir tout en jouant, il suffit tout simplement d'appuyer sur une touche pour que tout s'arrête momentanément. Et vous n'avez plus après qu'à reprendre le cours de la partie là où vous l'avez laissée. Vous aurez à affronter des escadrilles toujours plus rapides et plus agressives. Il existe en effet 255 tableaux de difficulté croissante, ce qui laisse une certaine marge même aux meilleurs joueurs. Le graphisme haute résolution obtenu directement sans carte complémentaire ajoute encore au plaisir de ce jeu. *(V.T.R. pour Z X 81)* 245 F.

SUBMARINE COMMANDER

Il est à peu près certain, les progrès technologiques aidant, qu'une bonne partie des jeux d'arcade du futur seront des simulations. Vous serez, tour à tour, pilote de char dans un désert d'Afrique du Nord, astronaute dans une navette spatiale, chevalier secourant sa princesse dans un château du Moyen-Age. Plusieurs techniques peuvent être employées pour donner au joueur l'illusion d'être en plein dans l'action. Soit une grande finesse du graphisme ordinateur, soit le mixage avec une image vidéo, que cette image soit du dessin animé *(Dragon's Lair)* ou un véritable film *(Mystery Disc)*. Ces dernières techniques, qui nécessitent un vidéo-disque, ne sont pas encore arrivées au niveau grand public. Mais il existe déjà des simulations en graphisme haute résolution qui sont très réussies. Atari avait ouvert la voie avec *Star Raiders*, Thorn EMI réplique avec *Jumbo Jet Pilot* et *Submarine Commander*. Bien que moins connu que *Jumbo*, ce dernier offre pourtant une simulation de bataille entre un sous-marin et des convois de navires de guerre qui nous semble plus convaincante.



Au début du jeu, une carte de la Méditerranée (où il manque la Corse ! Ces Anglais ont la rancune tenace...) vous montre respectivement votre position et celles de plusieurs convois ennemis. Vous maîtrisez votre vitesse, votre direction et votre profondeur. Sachant qu'un sous-marin file plus vite en surface qu'en plongée, il s'agit pour vous de rejoindre un de ces convois et de le détruire jusqu'au dernier bateau.

Arrivé à proximité, une corne vous avertit de l'imminence du contact. Un conseil, plongez de quelques mètres, l'air va devenir irrespirable en surface. A ce moment du jeu, vous pouvez appeler un nouvel écran qui représente votre sonar ou un autre qui vous montre ce qui est visible au périscope.

Vous pouvez y voir les échos de tout objet se trouvant dans une zone circulaire de 5 miles autour de vous. Si, comme il est probable, le Sonar ne montre rien, un autre instrument plus grossier, mais de portée plus longue, vous permet de savoir ou vous diriger.

Quand enfin ils sont à portée, un coup d'œil sur le périscope va vous montrer l'état de la mer. Si votre manœuvre a été bonne, vous devez apercevoir un ou plusieurs points noirs à l'horizon.

Pas de panique ! Vérifiez que vous êtes invisible, pas trop bas cependant pour pouvoir encore tirer des torpilles et conserver une vision périscopique. Le combat peut commencer. Les graphismes sont excellents, le réalisme poussé assez loin pour que l'eau envahisse votre écran quand vous coulez. Thorn EMI ne s'arrête d'ailleurs pas en si bon chemin, puisque la série va s'enrichir bientôt d'un nouveau titre : *Computer War*, simulation d'une guerre nucléaire, tiré du film « *Wargames* ». *(Thorn EMI pour Atari, 400/800 16 K).*

AMERICAN CONNECTION

Hello, je suis la console HOME ARCADE. Je viens d'arriver en France. J'ai été conçue aux Etats-Unis, paradis des vidéo-jeux. Mes avantages ? De très hautes performances malgré ma petite taille : 29 x 18 x 6,5 cm. Je me branche facilement sur tout téléviseur noir et blanc ou couleur. Je vous offre une définition graphique de 208 x 128, une étonnante capacité de mémoire et des poignées de jeu 8 directions, pourvues de 12 touches multifonctions, sans oublier mon adaptateur 9 Volts. C'est ça le rêve américain !

AMERICAN COLLECTION



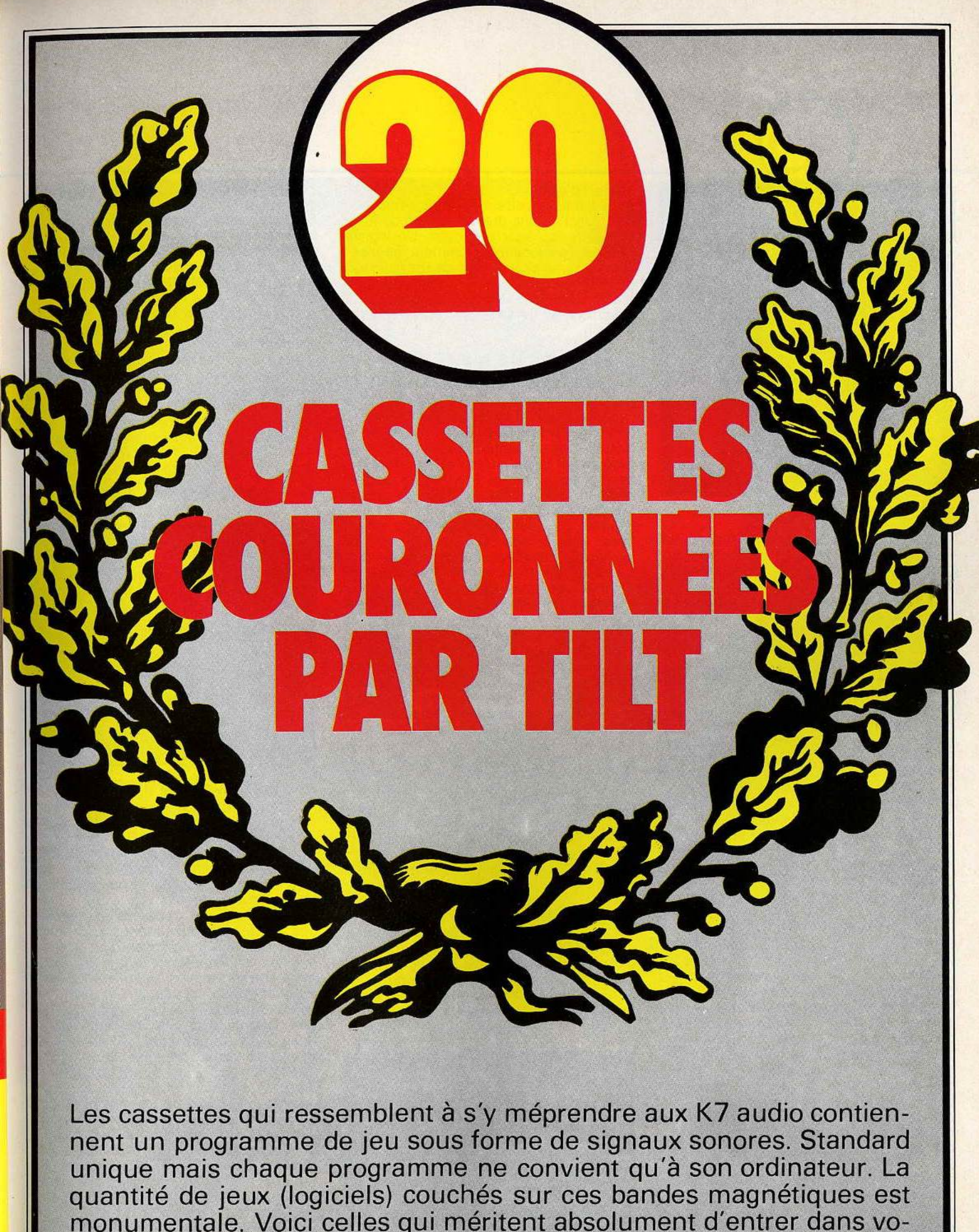
Hello, nous sommes les cassettes HOME ARCADE. L'ambiance infernale des salles de jeux américaines, c'est nous. Dès notre arrivée en France nous sommes 37 : 16 avec un système de démonstration automatique, 20 avec arrêt sur image en cours de partie. C'est ça la technologie américaine ! Mais ce n'est pas tout ! Bientôt la suite de notre collection, avec elle une star : la fameuse cassette Basic qui vous initiera à l'informatique...

HOME ARCADE



Image écran simulée

OGMIOS rc antibes b 318 773 355

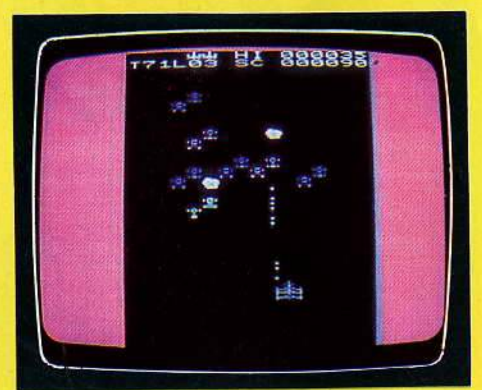


Les cassettes qui ressemblent à s'y méprendre aux K7 audio contiennent un programme de jeu sous forme de signaux sonores. Standard unique mais chaque programme ne convient qu'à son ordinateur. La quantité de jeux (logiciels) couchés sur ces bandes magnétiques est monumentale. Voici celles qui méritent absolument d'entrer dans votre ludothèque.

G MASSE

20

CASSETTES



ARCADIA

Une cassette de jeux fonctionnant sur *Commodore Vic 20* sans l'extension mémoire vive. *Arcadia* est l'un des premiers logiciels ludiques en cassette de bonne qualité sur ce micro-ordinateur ; ils sont devenus aujourd'hui très nombreux et variés.
En changeant le jeu *Arcadia,* ce qui demande quelques minutes, vous allez vivre une fantastique aventure et peut-être réussirez-vous à sauver votre vaisseau. Une mission hors du commun où vous serez confronté à diverses situations qui apparaîtront sous forme de tableaux. Pour vaincre, une seule solution, être attentif aux ennemis qui peuvent prendre des formes tout à fait inattendues. Ce jeu a été créé pour être l'un des plus rapides jeux d'attaque sur ordinateurs. Les envahisseurs arrivent par vagues successives il s'agit des plus dangereux bandits de toute la galaxie. Certains d'entre eux parviendront même à hypnotiser votre vaisseau spatial. Il a été équipé du tout nouveau canon à laser et d'un réacteur ionique pour lutter contre ces envahisseurs d'une autre planète, qui ont toujours été vainqueurs dans les précédentes batailles. Les neuf tableaux de jeu permettent des parties variées : un logiciel à conserver pour les journées un peu tristes. Le premier tableau, considéré comme facile, peut poser quelques problèmes ; vous devrez anéantir une meute de vaisseaux qui vous bombardent. Mais attention à chaque fois que vous êtes touché, vous reprendrez le tableau à son début. Le second tableau vous fera combattre de drôles de petits bonhommes qui ressemblent à des papillons, enfin une chose est sûre il vous tirent dessus. Pour le troisième tableau de redoutable oiseaux vous attaqueront ; encore deux autres tableaux et une chenille descendra du haut de l'écran, elle est très dangereuse.
Pour une fois le jeu est présenté verticalement sur l'écran, c'est un peu surprenant au début mais on s'y habitue. Sans utiliser d'extension, ce jeu possède des graphismes et effets sonores remarquables, ainsi qu'une grande variété dans les différents tableaux proposés. Un logiciel ludique passionnant. Comment gagner ? C'est très simple, il suffit de tirer sur tout ce qui bouge et ne jamais rester en place. *(Imagine Software pour Vic 20 Commodore sans extension RAM)* 130 F environ.

FRONT DE L'EST 1941

Certainement un des jeux qui a le plus de raisons de figurer dans un palmarès. Tout d'abord parce qu'il n'existe pas beaucoup de wargames ne nécessitant que 16K de mémoire et un simple magnéto-cassette. Jusqu'ici, il fallait plutôt 48K et un lecteur de disques. *Eastern Front* (Titre anglais original) démocratise les jeux de simulation guerrière.
Ensuite les commandes ont été simplifiées. Il n'est pas besoin de rentrer au clavier de fastidieuses colonnes de chiffres ou de coordonnées avant de commencer à jouer. Toutes les décisions du joueur peuvent être introduites avec la manettre de jeu. Ce jeu permet encore de mettre en évidence les qualités d'animation graphiques de *l'Atari.* La possibilité de changer le jeu de caractères, associée au scrolling fin (défilement dans toutes les directions de l'écran graphique) permet la création d'une carte de l'Europe de l'Est gigantesque (environ 10 écrans TV) que l'on peut visiter à sa guise. 10 écrans TV haute résolution dans un programme de 16K, les spécialistes apprécieront. Une dernière raison enfin, la personnalité de l'auteur Chris Crawford. Il a la volonté de défricher de nouvelles voies dans le jeu vidéo, sans se préoccuper de rentabilité financière immédiate. (Et la chance d'avoir un sponsor qui l'entend de cette oreille !!!) Ce qui lui permet d'explorer de nouveaux univers, d'imposer de nouveaux concepts. Ceux qui ont eu la chance de découvrir en exclusivité ses deux dernières créations Gossip et Excalibur ne me démentiront pas. Entre parenthèse, ce dernier jeu aura demandé 20 mois de travail et couté plus de 85 000 dollars.

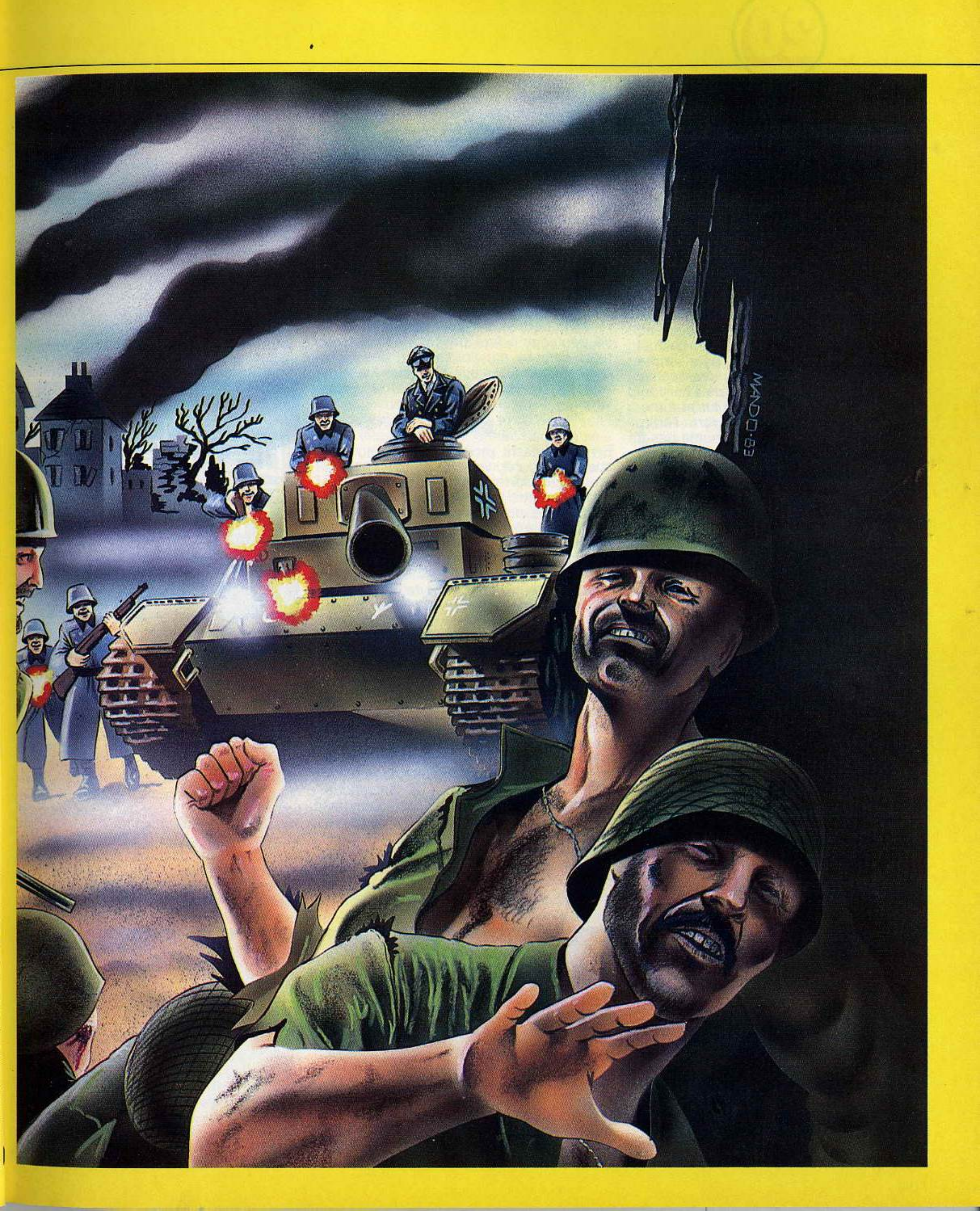


Pour la petite histoire, car ce n'est pas le plus important, le jeu simule l'opération « Barbarossa » : l'invasion de l'URSS par les armées nazies pendant la deuxième guerre mondiale. Il s'agit de trouver des stratégies pour passer au mieux l'hiver 41/42, car de toute façon vous ne pouvez pas gagner.
Si vous n'avez jamais essayer de wargames, celui-ci paraît tout indiqué pour commencer.
Si vous avez été rebuté par une première approche, *Front De L'est* est peut-être l'occasion de vous réconcilier avec le genre. Si vous êtes un fana convaincu, vous trouverez de nouvelles joies dans cette approche inhabituelle. *(Catalogue APX. K7 & Disq. : 16 K 32K pour Atari 400/800 & 600 XL : 48 K) 300 F.*

FORT APOCALYPSE



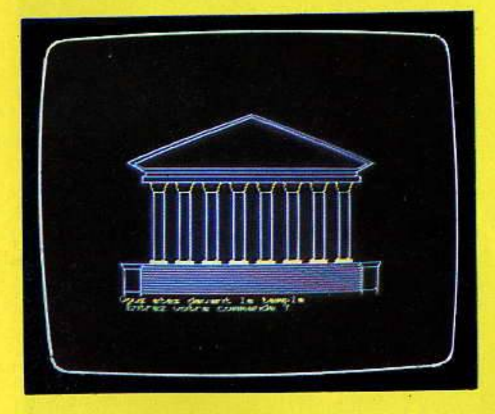
Fort Apocalypse est le seul titre classé au Hit-Parade *Atari* a n'avoir pas été auparavant un peu d'arcade. De *Pac-Man* à *Pole Position,* de *Defender* à *Donkey-Kong,* la liste des meilleures ventes de logiciels *Atari* montre l'engouement énorme pour tous les titres que l'on trouve dans les cafés et salles de jeux.
Il offre, bien sûr, certaines ressemblances avec des jeux connus *(Scramble, Choplifter),* mais il dispose d'un scénario original et il mériterait d'être le premier jeu à entrer dans les arcades après avoir été d'abord un succès sur un micro-ordinateur familial.
Les Kralthans et leur inexpugnable retraite *(Fort Apocalypse)* doivent être détruits avant qu'ils ne vous tiennent à leur merci. Votre mission débute au dépôt de fuel : après avoir fait le plein votre hélicoptère doit traverser une première ligne de défense constituée de quelques objets volants non identifiés, d'un hélico fou et d'un paire de canons anti-aériens qui défendent l'entrée des caves de Draconis. Sous le feu nourri de toutes ces petites choses, vous devez vous ouvrir un chemin vers le premier niveau souterrain en larguant force bombes dans le portail d'accès. Dans les caves, vous vous heurtez à une seconde ligne de défense : rayons de la mort, chambres de téléportation, ascensceurs piégés etc... Avant de


MANDO·83

20 CASSETTES

poursuivre votre descente infernale vers Fort Apocalypse, vous devez récupérer huit de vos compatriotes rescapés d'une précédente attaque et détenus par les Kralthans.
Une nouvelle ligne de défense, de nouvelles embuches, d'autres rescapés vous attendent dans les caves cristallines, dernière étape avant le fort qui constitue l'objectif ultime que vous devez détruire.
Ce jeu possède tous les ingrédients qui font un bon jeu d'arcades : Primo, la rapidité : si vous ne bougez pas l'hélicoptère, il perd de l'altitude et s'écrase. Le fuel est un élément déterminant pour rendre le jeu très rapide. Secundo, des scènes multiples : L'environnement de l'hélicoptère est toujours différent au fur et à mesure de la descente vers le fort. Tertio, l'interactivité : le jeu ne se résume pas à un tir automatique. Le joueur doit s'interroger sur l'opportunité de se poser, de pénétrer dans un tel ou tel sas ou ascenceur, d'utiliser ses bombes ou ses rockets. Enfin, *Fort Apocalypse* nous offre l'un des meilleurs graphismes disponibles actuellement.
(Synopse Software. K7 x Disq. 32 K pour Atari 400/800 x 600 XL) 350 F.

LE MYSTERE DE KIKEKANKOI



Nouveau jeu d'aventure de la société Loriciels, *Le Mystère De Kikekankoi* est un peu particulier. Découvrez la clef du mystère, cela en vaut la peine, un grand concours est organisé avec de nombreux lots à gagner. Le premier prix n'est autre qu'un voyage au soleil ou au sport d'hiver. Vous ne jouerez pas uniquement pour le plaisir, découvrir le mystère n'est pas évident mais si vous êtes le premier, toutes les chances sont de votre côté. Les gagnants seront ceux d'entre vous, qui découvriront la démarche pour arriver jusqu'à *Kikekankoi*.
Ce jeu d'aventure en français est composé de nombreux graphiques, qui vous retraceront toutes les situations. Le jeu se déroule dans une sorte de labyrinthe, mais vous pourrez aussi rencontrer un lac sous-terrain, une ville, un temple et bien d'autres choses toutes plus insolites les unes que les autres. Durant votre périple vous aurez la possibilité de prendre un certain nombre d'objets, au moment où ils seront présentés même s'ils ne servent à rien réfléchissez avant de les abandonner. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas tous les emporter, il y a une certaine limite de poids. Pour sortir vivant de cette aventure, un seul secret : de la méthode et beaucoup, beaucoup de persévérance. Un conseil d'ami ne prenez pas le trajet le plus évident, il peut vous réserver de très mauvaises surprises. Pour se déplacer il faut utiliser une liste de mots compris par l'ordinateur, des mots français puisqu'il s'agit d'un jeu « Made in france ». *(Loriciels pour ORIC 1)* 145 F environ.

DUEL

Erreur dans la programmation du bus spacio-temporel, vous vous trouvez dans un chateau fort mystérieux. Sortirez-vous vivant de cette folle aventure ? Seul l'avenir nous le dira. Dès votre arrivée l'un des gardiens du châteaux dit « le chauve », armé d'une massure cloutée, vous fait signe de retourner d'où vous venez. Mais une seule solution s'offre à vous, combattre pour survivre. Le chauve est redoutable et s'il atteint votre crâne avec sa massue, ce coup sera fatal. Le combat devient terrible lorsque les tortues géantes, les rats et les gigantesques araignées se jettent sur vous. Après une minute de combat un second gardien vient vous attaquer, son sabre vous menace. Le traître arrive dans votre dos, « le prince du désert » et « le chauve » montent à l'assaut ensemble. Dans ce château fou, rempli de monstres bizarroïdes, une seule solution : combattre. Un thème original à mi-chemin entre le fantastique et le roman de capes et d'épées. Les graphismes sont remarquables, il s'agit d'un jeu pouvant être considéré comme l'une des meilleures réalisations ludiques sur micro-ordinateur. Un seul regret le déplacement de votre personnage est un peu saccadé. Ce jeu ne peut-être utilisé avec un Joystick, il faudra se contenter du clavier. La multitude de déplacements possibles rendent la mobilité et la dextérité de votre héros difficile. Dans *Duel* vous pourrez avancer, reculer, tourner et pointer votre épée de haut en bas sur vos ennemis. Au début du jeu il est possible de s'exercer, et apprendre ainsi à vous diriger, à vous battre. Ne refusez pas cet exercice préliminaire, il se révélera bien utile au cours de la lutte. Après quelques minutes de combat, le château est envahi d'ennemis, il faut des nerfs très solides pour survivre. Un très bon jeu qui devient rapidement difficile, voire même impossible. *(Dialog Informatique pour DAI Computer)* 250 F environ.

GOBBLEDEGOOK



Le *Jupiter Ace* ne possède pas plus de dix jeux, certains d'entre eux nécessiteront l'utilisation d'une extension mémoire vive 16 Kilo-octets. Ils ont tous une particularité : en les utilisant vous découvrirez les véritables qualités du langage Forth. *Goobbledegook* reprise du célèbre *Pac-man* existe en deux versions, la première fonctionne sur le *Jupiter Ace* sans module mémoire. La seconde version, beaucoup plus performante, fonctionne avec l'extension 16 Kilo-octets. L'absence de joystick rend l'utilisation difficile, il faut se contenter du clavier dont les touches ne répondent pas toujours. Diriger le petit enzyme demande un peu d'habitude mais deviendra rapidement agréable. Tous les détails de *Pac-man* se retrouvent dans ce jeu. Vous devrez parcourir un labyrinthe en avalant des vitamines, au quatre coins du circuit des pilules d'énergies vous permettront de détruire les fantômes qui vous poursuivent. Mais attention votre force n'est pas inépuisable, elle est comptée. Des graphismes et des effets sonores remarquables pour ce petit micro-ordinateur. Bien sûr sans l'extension couleur et quelques modifications dans le logiciel, l'écran restera définitivement noir et blanc. Un jeu passionnant qui transformera presque cet ordinateur programmable avec le langage Forth en une véritable console de jeux. De folles soirées en prévision. *(Jupiter pour Jupiter Ace)* 80 F environ.

FELIX IN THE FACTORY



Vous venez de terminer une dure journée de travail. Eh bien, je vous propose pourtant de retourner à l'usine pour incarner ce pauvre Félix qui a fort à faire : que voulez-vous ! C'est le seul gardien de cette grande batisse, encombrée d'échelles et dans laquelle rodent toutes sortes de créatures. Et ces créatures ne plaisantent pas : leur contact visqueux tuera Félix instantanément. Heureusement, une fourche a été oubliée et elle vous sera d'une grande utilité pour embrocher vos adversaires. Encore, s'il n'y avait que les monstres, cela passerait encore. Mais, comme dans toute usine qui se respecte, les rats rodent et ceux-ci sont presque aussi gros que vous. S'ils parviennent à vous rattraper, rien ne va plus, vous êtes dévoré. Mais que doit donc faire Félix, en dehors de sauver sa vie ? Eh bien, le principal bien sûr : la machine qui tourne sans arrêt consomme une quantité astronomique d'huile (sans doute quelque joint usé). Il faudra donc surveiller le niveau d'huile en permanence et aller en chercher régulièrement dans les étages pour remplir le réservoir de cette machine, qui tient plutôt du tonneau des Danaïdes. Et pour agrémenter le tout, il faut d'abord parcourir à contre-sens un tapis roulant encombré de colis. Ce jeu original saura, je pense, vous séduire. *(Micro Power pour BBC 32K). Prix n.c.*

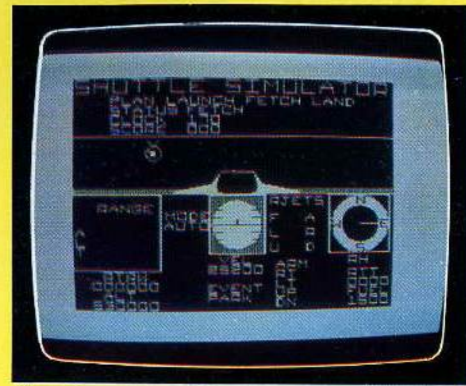
CORN CROPPER



Vous avez envie de vous mettre au vert : eh bien c'est le moment ! *Corn Cropper* vous propose de gérer une ferme et de faire fructifier les bénéfices et cela, quelque soit les aléas de la culture. Vous disposez au départ d'une gentille petite ferme avec trente acres de terres, un tracteur et deux ouvriers agricoles. Tout d'abord, il faut bien sûr acheter des graines et les cours sont variables d'un mois à l'autre. Vous pouvez alors semer, mais ce n'est bien sûr pas suffisant : les insectes sont là, prêts à dévorer le moindre petit bourgeon. Un épandage d'insecticide réglera la question pour cinq mois. Les graines ont besoin d'eau pour se développer. Vous prenez alors les conseils du météorologue de service. Vous réglez le débit d'irrigation grossièrement en fonction de ses prévisions. Mais cette science difficile présente encore bien des failles : vos plantations risquent parfois soit de nager dans un océan de boue, soit de se déssecher cruellement sous un soleil aride. Si les prévisions étaient correctes, vos cultures commencent à pousser. Mais il ne sert à rien de les regarder faire : il faut répandre de l'engrais pour améliorer la production et acheter des terres cultivables pour accroître votre exploitation. N'achetez pas trop de sacs de graines d'avance car des rats voraces auraient tôt fait de manger votre capital. Si tout va bien et que le temps n'a pas été trop froid, vous allez pouvoir moissonner ; mais vous ne disposez que d'un tracteur pour l'instant. En vous agrandissant, une moissoneuse-batteuse vous deviendra vite indispensable. Ah ! J'oubliais : de terribles catastrophes peuvent s'abattre sur vous ayant tôt fait de transformer cette exploitation florissante en une étendue de terres arides ! Ce jeu passionnant nous a fait rester des heures devant l'écran. *(CBS Management game pour Spectrum 48K) 150 F.*

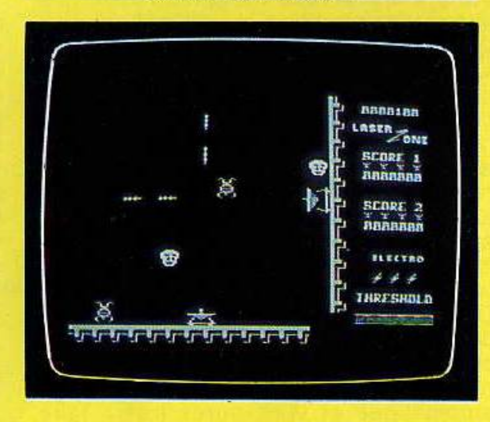
SHUTTLE

La simulation de vol n'a plus de secret pour vous. Parfait. Mais l'avion présente des limites : il ne peut pas voler trop haut sous peine d'exploser. Qu'à celà ne tienne. *Shuttle* vous propose de prendre les commandes de la navette Columbia. Tout d'abord le décollage, qui reste dans les règles classiques de l'aviation. Mais si vous aviez l'habitude de piloter un chasseur rapide et léger, il en va tout autrement de cette navette au maniement difficile et une certaine habitude vous sera nécessaire. Une fois en vol, vous montez, montez et montez encore pour atteindre votre objectif. Il faut alors vous mettre en orbite, ce qui se réalise plus ou moins facilement. Mais tel n'est pas le but de votre mission. Tout ceci n'était encore qu'une étape. Vous devez maintenant réaliser l'arrimage avec le satellite. Cela nécessite beaucoup de doigté et un contrôle particulièrement pointu des poussées des différentes fusées de direc-



tion. On se doute bien que toute collision, même minime, à cette altitude risque de prendre des proportions dramatiques. Seule circonstance atténuante, il semble que la base dispose d'une escadrille inépuisable de navettes et qu'elle persiste à vous faire confiance malgré vos échecs répétés. Si vous parvenez à vous arrimer sans dommage, il ne vous restera plus qu'à rentrer à la base pour bénéficier d'un repos bien gagné. Mais pour cela, il faut d'abord rentrer dans l'atmosphère. Si l'angle de pénétration est mal calculé, le bouclier thermique qui équipe le nez de la navette ne suffira pas à vous protéger de cette effroyable chaleur et tout explosera. Enfin l'atterrissage, une des phases les plus difficiles du pilotage, vous permettra de regagner le plancher des vaches, en attendant une autre mission, bien sûr. Ce jeu, au graphisme excellent, en trois dimensions, vous plongera dans les délices de la navigation spatiale. *(Dragon Data pour Dragon 32) 250 F.*

LASER ZONE



Voici l'une des cassettes sur *Commodore 64* les plus ardues à maîtriser. Il y a trente et un niveaux de difficultés qui rendent les parties démoniaques.
Promu canonnier de zone, vous devrez protéger votre zone Laser contre l'attaque d'étrangers hostiles. Vous commandez deux vaisseaux spatiaux, chacun d'eux équipé d'un canon à plasma à tir rapide. La grande originalité de ce jeu est la possibilité de tirer en diagonal, il permet d'économiser les précieuses charges ▶

20 CASSETTES

électriques. L'électrocution n'est à utiliser qu'en dernière ressource. Les nacelles ne peuvent être détruites en tirant dessus, vous ne ferez qu'avancer le moment de leur explosion. Une seule solution pour échapper à ces terribles ennemis : les fuirs. Il y a trente et une vague d'attaque, chacune plus difficile que la précédente. A chaque assaut repoussé, vous recevrez un Electro supplémentaire et un bonus ; le jeu rédémarre au tableau suivant.
Le maniement de vos deux vaisseaux ensemble demande de l'entraienement, c'est ici que réside toute la difficulté du jeu. Pas de panique et vous réussirez votre mission. Au début le tir en diagonal est un véritable cauchemar. Mais attention il ne faut surtout pas tirer en continue car vos munitions ne sont pas inépuisables. Et maintenant, quelques conseils pour gagner, détruisez les ennemis dès leur apparition. Apprenez le tir en diagonal, c'est amusant et efficace. Transférez le tir d'un vaisseau à l'autre et ainsi donnez à n'importe quel vaisseau toute la puissance de tir. Un jeu très difficile à manier mais sa complexité, sa qualité graphique et sonore le placent comme le best-seller les logiciels ludiques. *(Llamasoft pour Commodore 64. Existe en version Vic 20)* 140 F environ.

TRADER

Vous parlez l'anglais. Fort bien. Je vous invite alors à vous transporter dans cet avenir plus ou moins proche où les voyages interplanétaires seront quotidiens. Vous résidez sur Epsilon, cette belle planète. Mais vote métier de marchand intergalactique vous oblige à de longs voyages. Commencez tout d'abord par acheter votre cargaison et votre carburant. Il faut évidemment calculer au plus juste car vous ne possédez que de 1 000 crédits et justement on ne fait pas de crédit. Une fois votre fret embarqué, il ne vous reste plus qu'à décoller pour Psion. Diable, quel accueil à l'arrivée ! Tout content d'en réchapper, vous vous dirigez alors sur Béta. Mais sa puissante attraction pertube votre système de guidage automatique et vous aurez fort à faire pour reprendre votre vaisseau en main. L'ordinateur de bord, en serviteur zélé, vous prévient de la mauvaise réputation des Bétants, escros et voleurs. Et de fait les marchandages sont acharnés. Une fois la vente conclue, nouveau départ pour Alpha, habitée uniquement par des robots qui n'ont vraiment pas le même sens des valeurs que vous. Vous reprenez ensuite votre périple vers Gamma. Peut-être réussirez-vous à embarquer un peu de pétrole brut, mais gare aux radiations. Parvenu sur Delta vous aurez fort à faire pour échapper aux multiples dangers qui jalonnent votre route. Si vous en réchappez, vous pourrez alors regagner vos pénates sur Epsilon et juger alors de vos bénéfices. Le graphisme, saisissant pour un *ZX 81* contribue encore à l'ambiance de cette aventure. *(Pixel Production pour ZX 81 - 16K)*



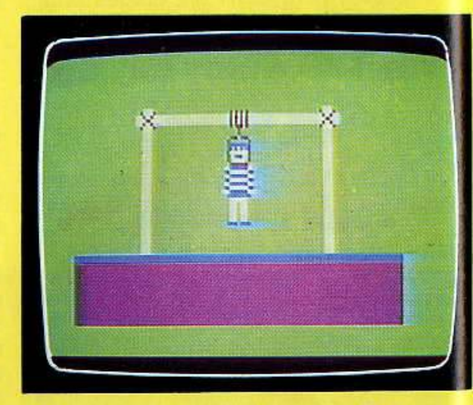
XENON II



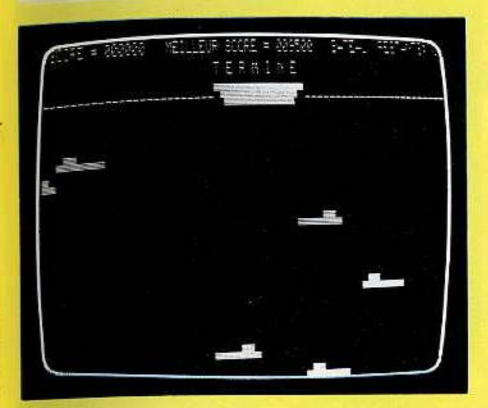
Dans ce jeu, vous serez promu Commandant de *Xenon II,* votre mission si vous l'acceptez est de rejoindre la planète Radon et de la protéger des attaques spatiales. En route vous verrez la guerre d'Aards, où vous pourrez tester vos armes contre leur formation de bataille hypnotique et leur agilité à se mouvoir dans l'hyper-espace. Si vous survivez à cette première épreuve, votre voyage continuera à travers des trous noirs remplis d'étoiles et de météorites en suspension. Evitez les, pour finir votre épopée sain et sauf, puis protégez la planète Radon des attaques Paratruns. Encore un peu de courage vous n'êtes pas encore sorti d'affaire vous devez détruire Zorgon dans une bataille spatiale.
Les différents tableaux sont des reprises de thèmes bien connus *(Space invaders, Astéroïdes...),* ils varient et agrémentent le jeu. Vous disposerez de trois vaisseaux, c'est un peu juste par rapport à la difficulté du jeu. Le choix de la puissance sonore et la visualisation du degrée de difficulté agrémente *Xenon II.* Les graphismes en haute résolution rendent ce jeu très attrayant, un seul secret pour mener à bien votre mission : du courage et surtout des réflexes à toutes épreuves. L'*Oric 1* apparaît ainsi comme un remarquable partenaire de jeu, la récente venue des joysticks confirmera cette nouvelle orientation. De retour du Mijid à Cannes je vous annonce que le prix du meilleur ordinateur familial a été décerné à l'*Oric 1,* bravo pour cette merveilleuse machine ! *(Proriciel pour Oric 1 - 48 K)* 120 F environ.

HANGMAN

La ludothèque *Laser 200* a fait une timide apparition, l'importateur de ce micro-ordinateur compte bien la développer rapidement. Un mois après sa première commercialisation à l'occasion du Mijid à Cannes plus de dix logiciels ludiques ont été présentés, des débuts prométeurs ! Pour le moment les créations sont des reprises de best-seller de jeux existants déjà chez d'autres constructeurs.
Hangman était le premier logiciel ludique fonctionnant sur le *Laser 200,* il est né avec l'ordinateur pour le marché français. Il s'agit tout simplement d'un jeu bien connu des écoliers, le jeu du pendu. Nous avons testé ce logiciel dans sa version anglaise, la bibliothèque de mots contenue dans le programme est évidemment anglaise. Le but du jeu est simple, il faut recomposer un mot à partir de la première et dernière lettre. Pour chaque mauvaise lettre proposée à la machine, la potence est montée un peu plus, puis vient le tour du petit personnage qui vous représente jusqu'à exécution de la sentence finale.
Les graphismes et les couleurs rendent ce logiciel plus vivant. Et bien qu'il s'agisse d'un grand classique il ne nous a pas déçu. Bien sûr, il n'est pas comparable à un jeu d'action. Le *Laser 200* est un micro-ordinateur à suivre avec l'apparition de logiciels en langage machine. Les premiers softs fonctionnant sur *Laser 200* sont écrits en Basic microsoft. Ils ne sont pas protégés, l'utilisateur peut donc visionner le listing à l'écran et ainsi apprendre rapidement l'art de la programmation à partir d'exemples concrets. *(Vidéo technology pour Laser 200).* 80 F environ.



SONAR



Edité par Eyrolles sous le nom de logilivre, la cassette de jeu *Sonar* est un complément du livre « Programmez vos jeux d'action rapide sur TRS-80 ». On charge le programme sur l'ordinateur par l'intermédiaire de system car il est écrit en langage machine. Il est aussi possible de charger la version source si votre *TRS-80* dispose d'une mémoire vive de 48 kilo-octets et de l'Assembleur.
Sonar est un jeu graphique et sonore pour *TRS-80* modèle I ou III, il s'agit d'une simulation de bataille entre un torpilleur piloté par vous (le joueur) et une multitude de sous-marins bien décidés à vous abattre. Les graphismes sont assez gros car ce micro-ordinateur ne possède par la haute résolution, pour obtenir un logiciel sonore il faut inclure à l'ordinateur l'interface d'expension. Un jeu d'action en noir et blanc, c'est un peu triste mais aucun espoir de voir un jour l'écran du *TRS-80* en couleur. L'ensemble du jeu est correct même s'il s'agit de la reprise d'un ancien classique des salles de jeux. Vos nerfs seront mis à rude épreuve et vos réflexes testés.
Cette cassette a plutôt une vocation d'enseignement et d'apprentissage que de jeu proprement dit. Vous pourrez soit, utiliser *Sonar* sans apporter aucune modification, soit, reprendre les bases de ce jeu écrit en Assembleur pour construire votre propre jeu d'action. Un excellent et passionnant excercice qui vous fera découvrir un autre langage informatique très complet et puissant. La nouvelle vocation des ordinateurs domestiques est d'apprendre toutes sortes de choses en s'amusant. *(Eyrolles pour TRS-80 modèle ou III de Tandy et EG 3003 de Vidéo Génie)* 95 F environ.

BLACK CRISTAL



Vous êtes tranquillement chez vous. Tout à coup, une apparition. Vous êtes en présence d'un des sept grands Lords de la Lumière qui vous révèle la création du monde et la séparation du Bien et du Mal, conduisant à une lutte sans merci. Tout s'était calmé depuis des millénaires. Mais voici qu'à cause du Cristal Noir, l'empire du mal s'étend chaque jour davantage et seuls les anneaux de création peuvent le bannir à jamais de notre univers. Et vous êtes désigné pour cette délicate mission. Vous vous trouvez instantanément transporté dans le royaume de Beroth. Vous aurez la possibilité

MCPHEETERS

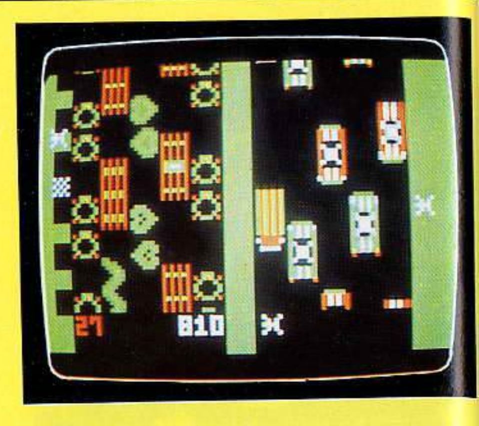
20 CASSETTES

d'incarner un puissant guerrier, un elfe agile, ou un magicien subtil. Chacun a des points forts et des points faibles. Trois choses caractérisent chaque personnage : la force physique pour se battre par les armes, la force spirituelle, indispensable pour lancer des sorts et surtout la Pureté. Cette dernière est indispensable si l'on veut pouvoir subir une résurrection par le sorcier Gora en cas de mort subite. Deux choses peuvent l'entamer :utiliser des sorts trouvés au cours de votre quête ou faire appelle à l'oracle Zenobie qui pourra parfois vous donner de précieux conseils mais aussi de sévères réprimandes. Vous devez vous rendre au château, mais il faut d'abord traverser la forêt, peuplée de créatures fantastiques, toutes plus méchantes les unes que les autres. Les combats sont en temps réel et il faudra apprendre à maîtriser épée et bouclier : il ne sert à rien de maintenir votre bouclier au dessus de votre tête si le coup vient d'en bas. Une fois la maîtrise des commandes complètes, vous pourrez alors pleinement apprécier l'action des combats qui se déroulent de façon beaucoup plus vivante (si l'on peut dire) que ceux des autres jeux d'aventures. Si vous arrivez à franchir l'étape du royaume de Beroth, vous devrez affronter les montres du chateau des ombres, tout en cherchant votre chemin dans un labyrinthe invisible plein de passages secrets. Une fois cette étape passée, vous devrez résoudre les énigmes qui se poseront à vous dans le repaire des Shaggots. Puis votre mission se poursuit dans le temple du Démon de Feu où vous devrez soustraire le grand anneau de feu à son féroce gardien, au milieu d'un autre labyrinthe invisible gardé par de redoutables dragons cracheurs de feu. Enfin dans la tour de Beroth, vous allez devoir affronter le Cristal Noir et le détruire. Ce jeu d'aventures en sept parties est un des plus complets que nous ayons vu. Des mois de jeu en perspective. (Carnell Software pour ZX 81.16 K) 200 F.



LA GRENOUILLE

Ce jeu a été produit il y a un an sur *Victor Lambda*, mais fonctionne sur toute la gamme *Hector*, encore une preuve de leur total compatibilité. Il n'utilise pas les possibilités de haute résolution de ces micro-ordinateurs, comme la majorité des logiciels ludiques de ce constructeur.
Ce thème d'arcade devenu classique aujourd'hui a été repris sur un grand nombre de machines. Il est aussi disponible sur *Hector HRX*. Un petit batracien que l'on nomme grenouille s'est égaré de sa



mare après une très longue promenade nocturne. Le jour se lève à son grand désespoir, pas moyen de retourner dans l'eau, une autoroute très fréquentée et une rivière poluée la sépare de sa mare natale. Vous voulez vous rapprocher de la nature et votre première bonne action consiste à sauver une grenouille des nombreux périls qu'elle coure.
Un jeu qui peut paraître enfantin au début mais deviendra difficile à partir de 10 000 points. L'autoroute est à son heure d'affluence maximum et de moins en moins de troncs d'arbre permettront le passage sur l'autre rive, les cyclistes de la bande centrale seront eux aussi plus nombreux. Les graphismes et les effets sonores sont fort bien réalisés et agrémentent beaucoup les parties. Les manettes de jeu très sensibles et maniables dirigeront la grenouille dans toutes les directions. Ne soyez pas étonné, elle refuse parfois de sauter au moment le plus critique, ce qu lui sera fatal. Vous disposerez de cinq batraciens, aidez-les à traverser chacun à leur tour. Une fois les animaux parvenus sur l'autre rive, ou morts dans cette folle aventure, vous aiderez les survivants à poursuivre le voyage, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus une seule grenouille. Vous vous rendrez vite compte qu'une bonne action n'est pas toujours facile à réaliser, mais la joie des grenouilles dans l'eau fait plaisir à voir. *(Victor Lambda pour Hector HR OU HRX)* 120 F environ.



DICTATEUR

Vous disposez au départ d'un capital d'u million de dollars (rien que ça !) Mais l'en tretien d'un état coute cher : 60 000 do lars par mois quand même. On vous pro pose au début le rapport de votre polic secrète. Acceptez malgré le coût (1 00 dollars) : il vous permettra de situer le diverses factions et de connaître leu puissance et l'estime (ou la crainte) qu'i vous portent. Et après commencent le ennuis. A chaque audience que vous do nez, un des groupes que vous gouverne présente une requête qui lèse plus c moins directement un autre groupe. Vou pouvez toujours prendre conseil aupré de votre ordinateur qui vous expliquer

Burger Time : panique au snack-bar.

Elle est plutôt brûlante, la position du petit cuistot de Burgertime, la nouvelle cassette Intellivision. Poursuivi par une armée de victuailles en colère (saucisses, cornichons, œufs sur le plat) il doit éviter de tomber sous leurs coups tout en continuant de préparer ses sandwichs. Mieux encore : il doit s'efforcer de les coincer entre deux tranches de pain de mie. Quel travail! Et dire que pour paralyser ses poursuivants, il ne dispose que de quelques pincées de poivre, et de... beaucoup d'astuce. Mais pour cela il compte sur vous.

D'ailleurs vous connaissez la recette du succès, valable pour toutes les cassettes de jeux Intellivision. Vous prenez une bonne quantité d'observation, à laquelle vous ajoutez 2 doigts de réflexion, un peu d'adresse et un brin de fantaisie. Et vous obtenez des parties d'une saveur garantie dont vous n'êtes pas près d'être rassasié.

Après ces copieux plats de résistance, la console Intellivision vous proposera des mets de choix. Une initiation à la musique et à l'informatique spécialement mitonnée à votre intention sur ses diverses extensions.

Jeux vidéo Intellivision : l'intelligence est de la partie.



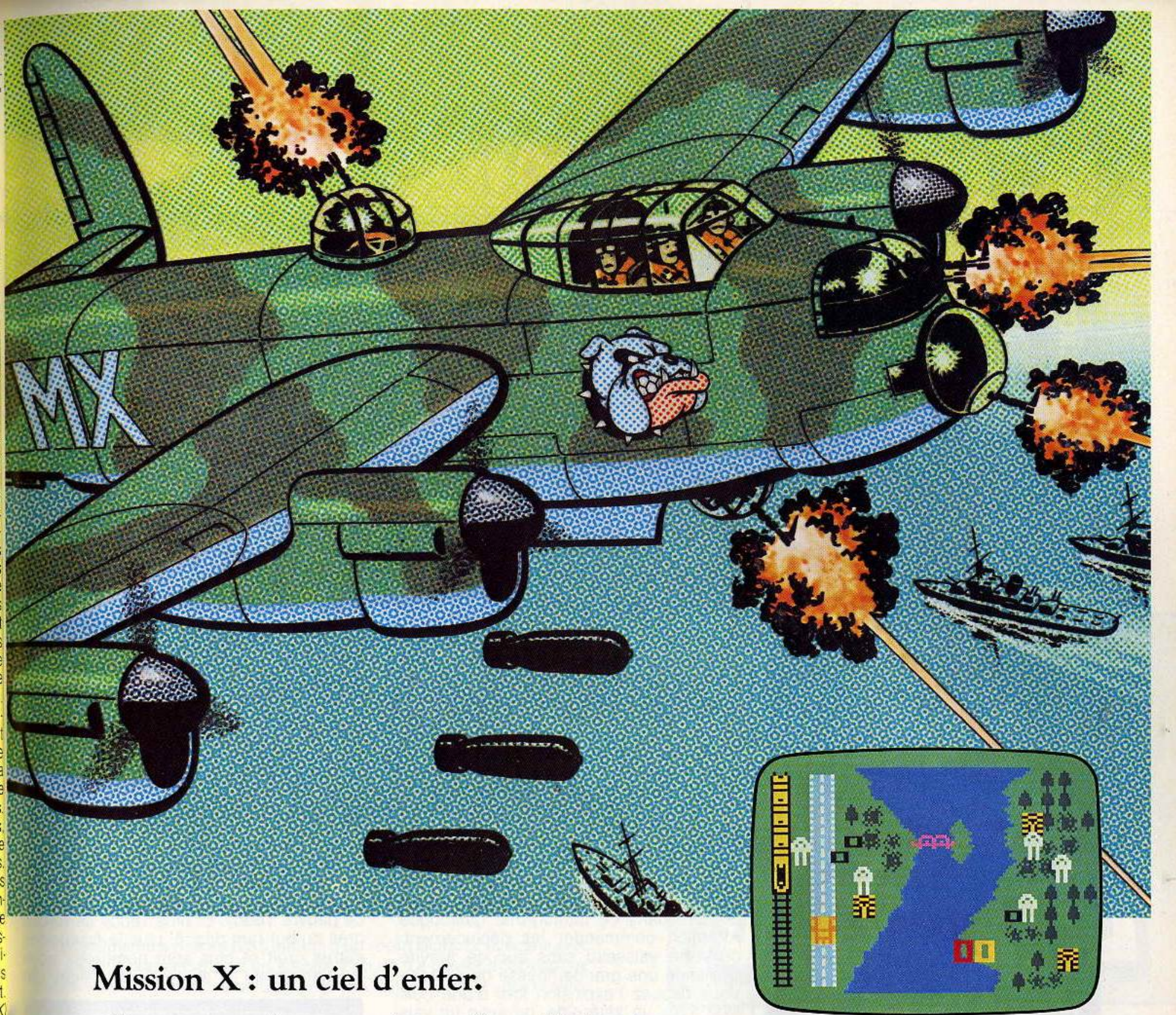
20 CASSETTES

en détail les effets de votre acceptation éventuelle sur votre popularité auprès des groupes concernés ainsi que la modification de la puissance de ces mêmes groupes. Vous pouvez ainsi gouverner avec les paysans contre les propriétaires terriens ou avec l'armée contre la police secrète mais c'est déconseillé fortement. Pensez-donc, sans votre police secrète, qui donc vous informerait des risques d'assassinat ou de révolte qui pourrait naître de tel ou tel groupe ? En dehors des problèmes de popularité, certaines requêtes coûtent chères, d'autant plus que les rentrées d'argent sont rares. A la fin de chaque mois, vous devez prendre une décision d'importance : vous avez le choix entre faire plaisir à un groupe particulier ou à tout le monde (en bon démagogue) ; augmenter vos chances de survie en renforçant votre garde du corps ou en achetant un hélicoptère (c'est vraiement très mal vu) ; mettre de l'agent en Suisse pour vos vieux jours (mais que la vie est courte par ici !) ; faire rentrer un peu d'argent en empruntant aux Russes ou aux Américains, voire vendre les biens artistiques nationaux (quelle horreur !) en cas de gêne financière extrême ; ou renforcer les paysans, l'armée ou les propriétaires terriens. En cas de révolte : pas de panique. Si vous savez vous allier à un fort parti, vous allez pouvoir mater cette révolte dans l'œuf et faire regretter leur action à ceux qui l'auront tentée. Mais de toute façon, un jour les choses vont se gâter franchement car vos dépenses sont sans commune mesure avec vos recettes et plutôt que d'encourrir la colère générale, mieux vaut pour vous vous échapper en Suisse pour y couler des jours paisibles en laissant derrière vous un pays ruiné, à feu et à sang. Un jeu tout à fait plaisant (pour vous !) qui vous permettra des modes de gouvernement toujours variés. (Bug-Byte pour ZX81.16K) 150 F.

INTERCEPTEUR COBALT



Jusqu'à présent, quelque soit les ennemis qui se présentaient devant votre canon, farouches envahisseurs ou monstres mutants, le maniement de votre vaisseau se réduisait toujours à sa plus simple expression. Il suffisait d'indiquer une direction et le cap changeait sans autre complication. C'était bien pratique, mais très simpliste aussi. Si l'envie vous prenait de tater vraiment du pilotage, de multiples simulateurs de vol le permettaient (voir « banc d'essai TILT n°7). Mais alors votre seul but était de faire voler l'engin et de gagner votre destination sans casse. Avec l' *Intercepteur Cobalt,* une nouvelle ère est née. Vous commencez par prendre des cours de pilotage sur un classique simulateur de chasseur. On vous précise d'ailleurs que ce simulateur est moins complexe que l'appareil que vous aurez à piloter, ceci afin de faciliter votre apprentissage. Heureusement d'ailleurs, car plusieurs escadrilles sont nécessaires pour commencer à comprendre les techniques de décollage et d'atterrissage. En vol stabilisé, les choses sont un peu plus faciles, pour peu qu'on surveille régulièremnt tous les cadrans ; ce qui demande quand même une certaine habitude. Au bout de quelques heures d'essai, vous parvenez enfin à maîtriser correctement votre chasseur lors des différentes phases de vol. Très bien. Si vous voulez aller plus loin, vous allez devoir passer un test. Ce test permet à l'ordinateur de juger de vos connaissances. Si vous êtes reçu, vous aurez l'insigne honneur d'être désigné comme pilote de chasseur. Les choses se compliquent alors. Votre mission est de défendre la base contre les ennemis qui menacent de l'attaquer. La tour de contrôle vous informe en permanence des positions de l'avion à intercepter. Une fois celui-ci localisé, vous commencez à l'aligner dans votre mire de tir, tou en respectant les impératifs de vol. Le temps de réaliser tout ceci, l'ennemi a déjà ouvert les hostilités et vous gratifie d'un missile aux effets les plus néfastes. Et s'il n'y avait que les avions ennemis passe encore. Mais non, votre base jouxte la zone Delta, lourde de mystères. De mémoire de pilote, nul n'en est jamai revenu. Et vous qui venez de vous y aventurer par mégarde en cherchant à abattre un ennemi ! Ce programme, aux graphismes particulièrement fouillés et aux bruitages étudiés vous plongera dans le affres une lutte sans merci. Un mus *(Free Informatique pour Spectrum 48K* 95 F.


MX



CASSETTES



ASTEROIDES

Voici encore un logiciel ludique fonctionnant sur *Hector* mais élaboré sur *Victor Lambda*. Une ludothèque presque aussi fournie que sur les consoles de jeux.

En l'an 2058, la Terre a explosé en mille astéroïdes radioactifs ; par chance vous étiez a ce moment en mission sur la Lune. Vous devrez au péril de votre vie détruire avec un laser les astéroïdes et repousser les attaques des vaisseaux ennemis. Après avoir réussi toutes ces épreuves, il vous faudra effectuer un périlleux alunissage. Un casque à la main vous vous élancez sur la piste d'envol, la Lune est la seule planète qui n'a pas été détruite dans ce cataclysme galactique. Attention commander les déplacements de votre vaisseau sans aucune gravité, demande une grande finesse de pilotage. Vous risquez l'explosion lors d'une collision avec un astéroïde, ou avec un vaisseau ennemi, lors d'un alunissage un peu rude et si l'un des rayons lasers des soucoupes ennemis vous touche. Si vous réussissez à détruire tous les astéroïdes, la première phase de votre mission est accomplie ; il vous faudra alors alunir entre deux cratères, les manœuvres d'approches sont déterminantes pour la suite des évenements. En utilisant les rétrofusées, vous ralentirez votre vitesse de descente, mais attention cette manœuvre consomme beaucoup de carburant.

Astéroïdes n'est pas en haute résolution, mais la qualité des graphismes rendent ce jeu très vivant. Vous pourrez choisir entre cinq niveaux de difficultés, du novice au champion — le niveau agit sur la vitesse de déplacement des astéroïdes — Méfiez-vous, 5 est le niveau le plus facile, et 1 le niveau le plus difficile. Tous les dix mille points vous disposerez d'un vaisseau supplémentaire. Si le jeu est passionnant, diriger son vaisseau, demande beaucoup de doigté et de patience, une fausse manœuvre arrive si vite. Après avoir détruit tous les astéroïdes, alunir est la phase la plus périlleuse du jeu, il faudra détruire quelques vaisseaux avant de revenir sain et sauf à la base. *(Victor Lambda pour Hector II HR x HRX)* 120 F environ.

AH DIDDUM

Vous avez débarassé la Terre de toutes les hordes d'envahisseurs qui menaçaient de l'attaquer ; très bien. Vous allez maintenant pouvoir reprendre une paisible vie de famille. Mais voilà : bébé est énervé et ses parents ont laissé la lumière pour le calmer un peu. Quelle joie pour les jouets de la chambre d'enfant ! Avec cette lumière inespérée, ils vont pouvoir s'amuser un peu. Mais Teddy, le gros ours en peluche, pense tout autrement ; c'est lui le confident des joies et des peines de Bébé. Son devoir lui dicte d'aller au plus vite le rejoindre pour le réconforter. Comment pourrait-il s'amuser avec les autres, en oubliant le gros chagrin de son ami ? Mais voilà, il est, comme tous les autres jouets d'ailleurs, tout au fond du grand coffre à jouets et nulle porte de sortie sur l'extérieur ; la seule issue vers le monde libre est tout là-haut, car par bonheur, on a oublié de fermer le couvercle du coffre. Teddy est loin d'être bête ; il réfléchit et arrive à la conclusion qu'il pourrait sortir du coffre en empilant les différents cubes qui traînent pour former un escalier. Mais ceci n'arrange guère les autres joueurs : si Teddy réconforte Bébé, Maman fermera alors la lumière et les jouets seront bien en peine pour s'amuser. La tension monte et les jouets cherchent à arrêter ce pauvre Teddy. Et plus Teddy se trouve près du but tant désiré, plus la fureur des autres croit et plus sont nombreux ceux qui l'attaquent ;le seul allié de Teddy est



Jack, -le-pantin-qui-jaillit-hors-de-sa-boîte. Mais voilà, dans quelle boîte se trouve donc Jack, au milieu de l'amoncellement de celles qui se trouvent dans le coffre à jouets ? Pour corser le tout, il faut disposer les cubes dans l'ordre spécifié pour que leur assemblage soit efficace. Ce jeu, à l'idée tout à fait originale, est bien conçu et le graphisme de Teddy très élaboré. Un des rares jeux qui apporte un peu de poésie dans l'univers des ordinateurs.

(Imagine pour Spectrum 16K) 100 F.

ENTREZ DANS LE JEU DE L'INFORMATIQUE





Clavier Informatique Intellivision : vos premières touches de programmation.

Les ordinateurs ne sont pas toujours d'un abord facile. Le dialogue avec eux exige la connaissance d'un langage élaboré. Le clavier informatique Intellivision vous initiera à un langage BASIC simplifié, pour vous faciliter le contact avec ces surdoués.

Le clavier a toutes les qualités d'un bon pédagogue. Il est patient : il vous fait avancer pas à pas. Il est clair : ses instructions apparaissent en gros caractères à l'écran. Il est prévenant : il vous signale vos erreurs avec un jeu simple de couleurs. Enfin il n'oublie pas qu'on n'apprend bien qu'en s'amusant.

Ce savoir "tout neuf" vous permettra de créer facilement vos propres jeux. En raccordant le clavier à la console de jeux Intellivision, vous pourrez récupérer les personnages de vos cassettes Intellivision. Modifier leur taille, leur graphisme, leur déplacement, et même le décor visuel et sonore dans lequel ils évoluent.

Vous le voyez, avec le clavier Informatique Intellivision c'est une nouvelle aventure qui commence : l'aventure de l'imagination...

Signalons enfin que la console de jeux Intellivision peut également se raccorder à un clavier musical qui vous donnera le plaisir de voir danser les notes sur l'écran en même temps que vous les jouez.

Système Intellivision : l'intelligence est de la partie.

INTELLIVISION™

MATTEL ELECTRONICS®

LE TO 7 DE THOMSON A TOUT POUR BIEN REMPLIR DES CASES VIDES.

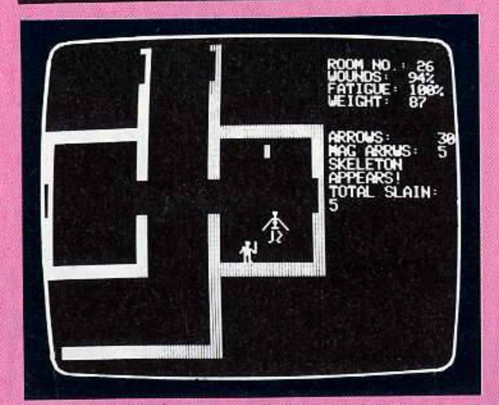




Les disquettes contiennent leurs informations sur la surface magnétique d'un disque à peine plus petit qu'un 45 tours. Chargement ultra-rapide et système très fiable mais plus onéreux que les cartouches et les cassettes. Un seul standard et des programmes conçus pour chaque type d'ordinateur. En voici les meilleurs jeux. Un choix déchirant !



DISQUETTES

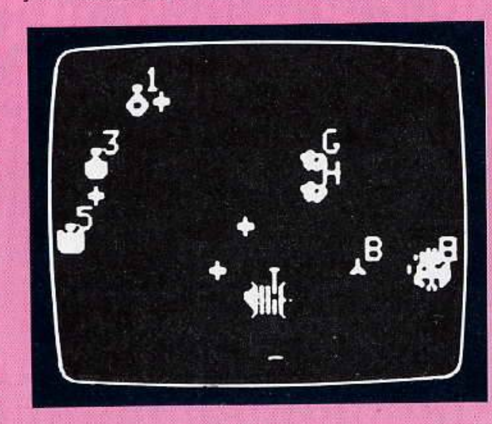


TEMPLE OF APSHAI

Un jeu d'aventure sur *TRS-80* modèle I ou III qui a reçu le prix Charles Robert en 1980, dans la série des « donjonquest ». Bien sûr, ce jeu a bientôt quatre ans et ne peut donc être comparé aux réalisations actuelles. Il n'en reste pas moins de très bonne qualité. Les graphiques sont stupéfiants par rapport aux capacités de l'ordinateur et sa compatibilité avec trois ordinateurs des deux constructeurs *Tandy* et *Vidéo génie*.
Entrez dans l'univers de la magie et des légentes, une aventure hors du commun vous attend. Après avoir pénétré dans le labyrinthe avec des talismans à la main, plus personne ne pourra vous aider, méfiez-vous des trappes qui s'ouvrent sous vos pieds et des monstres qui surgissent au détour d'un couloir. *Temple of asphai* est un jeu de rôle-aventure qui vous entrainera dans le monde de la magie et des monstres. Il fait appel a vos capacités de réflexion, vos réflexes, votre dextérité, votre force et votre intelligence ; une lutte sans merci entre la machine et vous.
L'aventure se déroule dans un autre monde peuplé d'êtres « bizarroïdes » mais n'ayez crainte, armez-vous de courage de vous vaincrez les créatures qui habitent le labyrinthe.
Les trois ans de ce jeu se font sentir, surtout dans une technique en constante évolution. Il est en noir et blanc mais vous vous rendrez compte que l'image n'est pas mauvaise du tout. Une aventure passionnante en anglais ou vous aurez souvent besoin d'un dictionnaire pour comprendre toutes les finesses du jeu si vous ne maîtrisez pas cette langue. Avec un peu d'habitude les parties seront simples à comprendre, mais les pièges n'arrêteront pas de vous surprendre. *(Epyx pour Tandy TRS-80 modèle I, Tandy TRS-80 modèle III et Vidéo génie EG 3003)* 495 F environ.

INVASION ORION

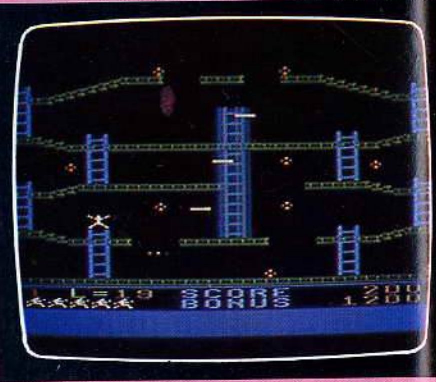
Une autre grande aventure vous attend, prennez les commandes de votre micro-ordinateur pour découvrir une lointaine galaxie. Un scénario très divertissant qui ne sera jamais le même, à moins de s'y accrocher des heures entières.
Vous êtes promu pour quelques heures Amiral et commandant en chef, vous seul pouvez stopper l'invasion des robots « Klaatv » qui mettent en péril l'union de l'espace. Vous aurez besoin de votre force d'attaque et d'une flotte spatiale « Stlellar union space » complète, c'est-à-dire plus de trente vaisseaux pour combattre ces envahisseurs d'une autre galaxie. Vos vaisseaux sont armés de rayons destructeurs, de missiles d'un tout nouveau type encore secret et d'une source d'énergie super puissante, utilisée pour le déplacement. Mais n'oubliez pas que vos munitions et votre énergie ne sont pas inépuisables. Il ne s'agit pas de parcourir la galaxie à la recherche des envahisseurs, il faut beaucoup de méthode. Vous pourrez refaire le plein de carburant (d'énergie) mais à ce moment là vous ne pourrez vous défendre, et si les robots de « Klaatv » attaquent vous êtes perdu. Trois niveaux de difficultés, du débutant à l'expert rendront ce jeu varié et passionnant d'autant plus que dix scénarios sont disponibles. Aucune partie ne ressemble à la précédante. Un supplément de programme permet en plus de créer vos propres scénarios, vous pourrez désigner votre vaisseau au début d'une partie. *Invasion orion* est extensible à l'infini. Le jeu est trop complexe pour que le joueur puisse se rappeler du déroulement d'une partie.
Connaître le déroulement du jeu est très important, l'ordinateur vous le rappelera sur demande. Par exemple, il vous dira comment vous avez résolu rapidement le problème que vous posait la première vague d'attaque, pour mieux parer un prochain combat. Pour vaincre les invasions un seul secret, de la stratégie et vous serez un héros inter-galactique. Un jeu accessible aux enfants à partir de



douze ans et des parties si prennantes qu'elles dureront parfois plus de deux heures. *(Epyx pour Tandy TRS-80 modèle I, Tandy TRS-80 modèle III, Vidéo génie EG 3003)* 235 F environ.

JUMP MAN

Jump man devrait être rapidement disponible en France sur un support cassette ou disquette, nous avons testé la version existant aux Etats-Unis sur disquette. Pour les enfants, une variante plus facile *Jump man junior* qui se compose de 12 tableaux est présente depuis quelques mois. Pour obtenir les trente tableaux qu'il comporte, je vous souhaite beaucoup de courage et de persévérance.
Le but du jeu est d'une grande simplicité, il faut faire parcourir à un petit bonhomme plusieurs sortes de niveaux remplis d'embûches en s'accrochant à des cordes, en montant et descendant des escaliers, en sautant et sans jamais tom-



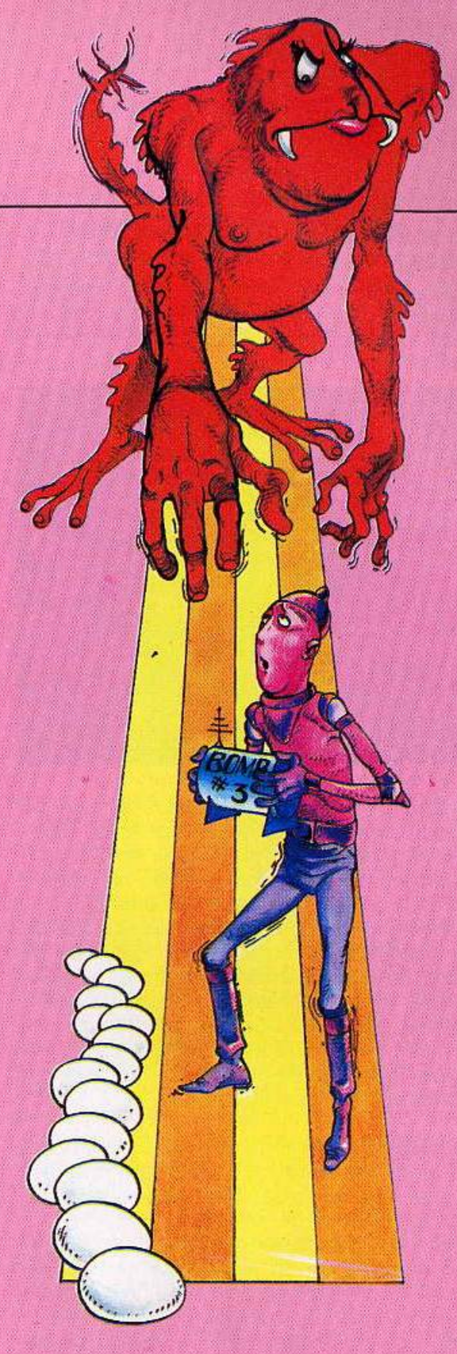
ber. Le joy-stick à la main, aidez-le à vain cre tous ces obstacles pour continer son épopée dans un autre décor, encore plus difficile et plus délirant que le précédent
Et pour compliquer la situation, quelque soit le tableau, de petites bombes explo sent souvent très près de vous ; si l'une d'elle vous touchait je n'oserais pas vou décrire l'état physique du personnage
Vous ne pourrez choisir les différents ta bleaux, ils apparaîssent aléatoirement chaque parcours fini, et il est pratique ment impossible d'obtenir plusieurs foi le même.
Le plus amusant est celui de la savane o votre petit jump man devra sauter d liane en liane, seulement s'il essaie de s suspendre à l'une d'elle par peur du dan ger, ses mains glisseront petit à petit — la fatigue — et tombera s'il ne les serr pas assez fort. Un jeu complètement fou qui passionnera les adultes et les enfant dans l'une ou l'autre version. Inutile d dire que les graphismes contribuent a grand réalisme de ce jeu. Mais surtant, jeu *Jump man* est différent à chaque pa tie, grâce à sa grande variété de ta bleaux. *(Epyx pour Commodore 64)* 400 environ.

PROTECTOR II

Protector II existe actuellement pour *Ata 400/800* en cartouche, et pour *Comm dore 64* en cassette ou disquette. Il e importé par la société *Arisoft* qui propos un grand nombre de jeux américains po tous les ordinateurs les plus répandus.

Un jeu qui vous permettra d'être enfin, le héros incontesté de toute la galaxie. Les terribles et malicieux Fraxulliens attaquent les villes de votre pays, puis enlèvent les habitants. Après leur passage ce n'est plus que désolation et horreur. Aux commandes de votre vaisseau spatial, récupérez vos compatriotes en les prenant à bord de Protector II pour les mettre à l'abri avant l'éruption du volcan. Une mission périlleuse que vous êtes le seul à pouvoir réussir, votre pays compte sur vous. Si vous réussissez la gloire et





les honneurs vous attendent, sinon les Fraxulliens domineront la ville et bientôt la galaxie toute entière. Pourrez-vous défendre la ville contre les forces ennemies qui s'unissent contre vous afin de contrecarrer vos projets ? Des innocents vont périr si vous n'intervenez pas immédiatement, chaque seconde compte. Votre vaisseau est équipé d'un laser, n'hésitez pas à l'utiliser contre ces envahisseurs venant d'une autre planète. Les habitants embarqués dans le vaisseau *Protector II,* doivent être déposés à l'intérieur d'une forteresse, seul lieu encore épargné par la bataille. Votre mission est à la limite de l'impossible, mais n'oubliez pas que vous êtes le Protector bonne chance ! *Protector II* comporte six niveaux de jeux : un conseil, commencer par le premier, vous-vous rendrez très vite compte qu'il n'est pas facile de devenir un héros. Les graphismes de très bonne qualité ajoutent encore du réalisme au jeu. Vous vous livrerez à des parties archarnées pour devenir et mériter le nom de Protector, soyez vigilant, les Fraxulliens sont près à tout pour gagner, (Synapse Software pour Commodore 64) 250 F environ.

CHOPLIFTER

L'un des nombreux jeux d'action sur *Apple II,* mais sans aucun doute l'un des meilleurs autant pour ces graphismes que pour la complexité du jeu.
Choplifter est un jeu qui passionnera les enfants et les adultes. Le thème n'est pas classique mais a été repris par un grand nombre de constructeurs. Aux commandes d'un petit hélicoptère, vous devrez récupérer les otages dispersés dans des maisons assez éloignées dans le désert. Décollez de votre base, l'hélicoptère se distingue très bien et le réalisme de ses déplacements sont saisissants. Allez sauver des petits personnages qui vous feront des signes pour se faire repérer ; dès que vous vous posez ils se précipitent vers votre hélicoptère. Vous ne pourrez pas en sauver plus de seize à la fois, d'autres voyages seront nécessaires pour emporter les otages suivants. Après avoir décollé avec le plein d'otages, il vous faudra regagner votre base de départ. Les gardes se sont aperçus de votre manège et aux commandes d'un char, il essaieront de vous abattre. Ne vous laissez pas faire, ripostez pour sauver votre précieuse cargaison ; un avion de chasse peut aussi venir vous poursuivre et les chances sont inégales. Votre sort est joué à moins que... Regagnez votre base, déposez les otages recueillis, en s'éloignant il vous feront des signes d'adieu. Ne vous arrêtez pas en si bon chemin il reste encore beaucoup d'otages à sauver, en évitant les obus des chars et les missiles à têtes chercheuses.



Organiser une telle mission demande une grande organisation et de très bonnes qualités de pilotage. Le jeu paraît simple mais sauver un grand nombre d'otages est un exercice d'adresse et de réflexes. L'hélicoptère est troublant de réalisme, il sera représenté dans toutes les positions possibles. Des effets sonores accompagnent le jeu, ils sont forts bien réalisés et ajoutent une touche de réalisme à l'action. Le seul petit reproche que l'on puisse faire à *choplifter* est une vitesse d'action assez faible. Un plus grand nombre d'ennemis et un hélicoptère plus rapide aurait donné du piment au jeu. *(Broderbund Software pour Apple II)* 525 F environ.

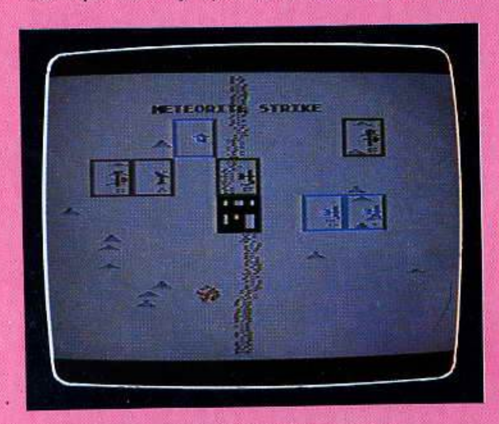
M.U.L.E.

Les joueurs (de 1 à 4) essaient de coloniser une planète lointaine (La planète IRATA, les amateurs d'anagramme apprécieront) Colonisation toute pacifique d'ailleurs, on est loin ici d'un jeu de tir. Cette mise en valeur, économique, de la planète est grandement facilitée pour chaque joueur par la présence des mules. Cette mule vous assiste dans votre fonction d'entrepreneur et vous permet de produire de la nourriture, de l'énergie et d'extraire des minerais aussi précieux que peuvent l'être la Crystite et le Smithore. Ce dernier est d'ailleurs indispensable à la fabrication des M.U.L.E. Car ces M.U.L.E. qui ont la forme de mules et qui travaillent d'ailleurs comme des mules sont en fait des robots. En anglais (Multiple Use Labor Element) Si moins de 4 joueurs sont disponibles, l'ordinateur remplace les manquants.
A chaque tour, chaque joueur, humain ou ordinateur, à l'occasion de choisir un morceau de terrain, puis d'y développer une activité à l'aide d'une mule. Puis une période de production, d'une durée d'un mois intervient, pendant laquelle des évènements aléatoires surgissent qui viennent influer sur le rendement.
Enfin une période d'échanges finit le tour, chacun achetant et vendant suivant ses disponibilités et ses besoins. Les prix sui-

10

DISQUETTES

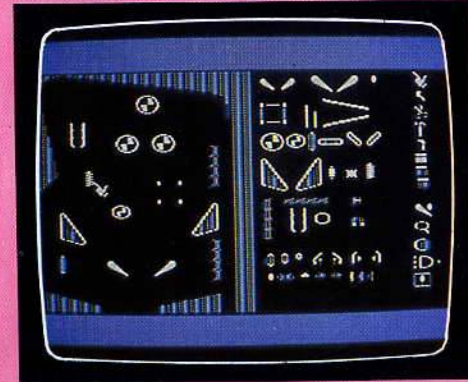
vent la loi de l'offre et la demande, ententes illicites et spéculation vont bon train.
Ils existent trois versions du jeu, « Débutant », « Standard » et « Tournoi » pour des parties qui durent entre une et deux heures. Ce jeu, ainsi que deux ou trois autres de la collection *« Electronic Arts »*, ouvre une nouvelle ère dans le jeu sur micro-ordinateur. Ces concepteurs ont réussi à rendre ce jeu de stratégie et de simulation économique aussi riche graphiquement qu'un jeu d'arcade et presque aussi facile à jouer.
Comme on est loin du *Jeu du royaume* ou de *Ministre de l'énergie*. L'introduction à elle seule est un petit chef d'œuvre ou l'on voit la mule traverser l'écran sur une musique Jazzy que l'on aurait pas cru



possible sur ce genre de machines.
Les programmes d'*Electronic Arts,* leur nom est pas un hasard, sont conçus comme des disques 33 tours. La boîte ressemble à un pochette de disque, on y crédite les auteurs, les graphistes, les musiciens. Une optique qui est sûrement appelée à se généraliser. Une grande date dans l'histoire du jeu. *(Electronic Arts pour Atari 400/800/600 XL, 48 K) 500 F.*

PINBALL CONSTRUCTION SET

Le concept de ce jeu est unique, mais appelé sûrement a se développer dans les mois qui viennent. Ce jeu vous fournit le moyen de construire votre propre flipper en lui donnant toutes les configurations dont vous pouvez rêver.
Vous commencez avec une silhouette vide de flipper sur le côté gauche de l'écran, et sur la droite figure tous les matériaux de base. Une main blanche stylisée, que vous dirigez avec une manette de jeu, vous permet de prendre les éléments dont vous avez besoin. Petit à petit, la machine se remplit de flippers (2 tailles différentes), bumpers, targets divers. Vous disposez également d'un marteau et d'un pot de peinture pour rectifier tout élément qui ne vous satisfait pas dans la version standard. Un effet de zoom vous permet d'ailleurs de travailler dans le détail.

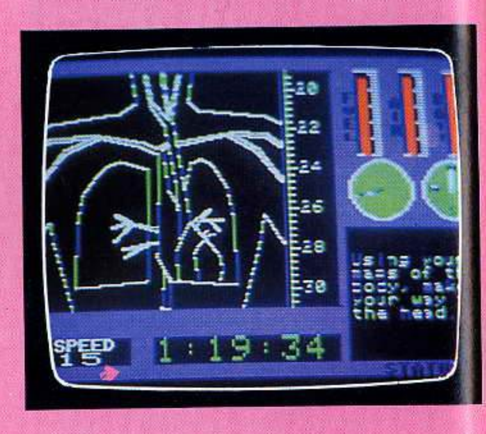


Quand le flipper est complet, commence le travail de connection électrique. Quelles targets allumer pour avoir tel Bonus ? Combien de points pour tel ou tel porte ? Quel bruitage pour les différents bumpers ? Etc etc... Vous décidez ensuite de la gravité de la balle, de la force de rebond des parois et des bumpers, à quelle allure la balle voyage. Une fois votre œuvre achevée, vous pouver encore le styliser avec texte et graphique dans l'espace situé au-dessus des cadrans qui comptabilisent les points.

La disquette est fournie avec cinq flippers déjà construits qui vous permettent d'examiner au préalable des exemples de construction et de câblages.
Mais une des caractéristiques les plus intéressantes de ce jeu et que non seulement vous pouvez conserver les machines les plus réussies pour y jouer quand bon vous semble, mais il existe également une option qui permet d'utiliser les flippers sans posséder soi-même *Pinball Construction Set.* Ceci vous permet de réaliser des flippers personnalisés pour tous vos amis. Ce jeu est avec *Arcade Machine* (programme qui permet de faire des jeux d'arcade style *Space Invaders)* un des premiers à fournir à l'utilisateur ne possédant pas de grosses connaissances informatiques, le moyen de réaliser quand même ses propres jeux. Nul doute que cette catégorie ne soit appelée à un avenir grandissant. *(Electronic Arts pour Atari 400/800/600 XL. 48 K) 500 F.*

MICROBE

Ce jeu d'aventure graphique sur *Apple II* est incontestablement le logiciel ludique le plus apprécié des médecins. Les cinéphiles se souviendront peut-être du film « Le voyage fantastique » de Richard Fleischer et bien *Microbe* en est une adaptation.
Le but du jeu est original ; introduisez-vous dans le corps d'un homme malade pour le sauver. Le temps vous est compté, il faut agir au plus vite. Si vous n'avez pas vu le film « Voyage fantastique » en voici les premières images qui ne font pas parties du jeu. A la suite de longues recherches, un savant met au point un appareil pour réduire toutes sortes d'objets. Un personnage très important est atteint d'une maladie incurable, les moyens techniques ne permettent pas de le sauver. Alors une idée folle vient à l'esprit des médecins : s'il était possible de réduire un sous-marin avec un équipage et de l'envoyer dans le corps du malade, il y aurait une chance de le sauver. Le submersible naviguerait dans les vaisseaux sanguins jusqu'aux bactéries à détruire. La réduction ne dure que quelques heures, il faudra donc agir vite, car je vous laisse imaginer ce qui se passerait s'il retrouvait sa taille normale à l'intérieur du corps. Le but du jeu est simple, mais il faut tenir compte des divers médicaments utilisés et des anti-corps défendant l'organisme du sous-marin. Bref, une multitude d'obstacles rendront cette mission périlleuse.

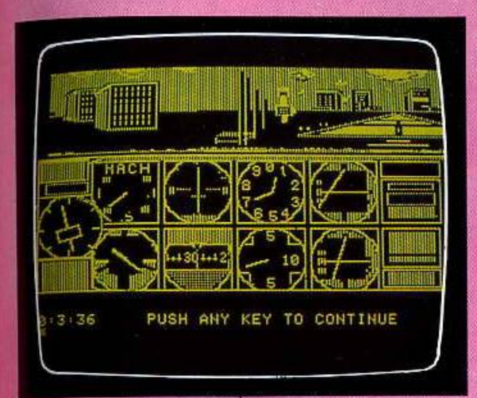


Un jeu d'aventure fiction ou rien n'a été laissé au hasard ; tous les médicaments que le joueur utilisera doivent être versés à des doses réelles, sinon votre patient sucombera dans d'horribles souffrances. Le réalisme du jeu plaira particulièrement aux médecins, qui pourront pour une fois tenter les expériences les plus folles sans atteindre à la vie d'un malade. Sa qualité graphique est toujours aussi bonne, comme la majorité des jeux sur *Apple II.* Des parties passionnantes qui demanderont un peu de pratique pour les joueurs peu familiarisés aux milieu médicaux. *(Synergistic Software pour Apple II)* 645 F environ.

I.F.R. FLIGHTS SIMULATOR

La ludothèque hyper complète de l'*Apple II* comporte aussi des simulateurs de vol très complexes. Certains d'entre

eux sont proches de la réalité, ils pourraient presque vous apprendre à piloter un 747.
I.F.R. flights simulator vous enseignera les finesses du pilotage aux instruments d'un boeing 747. Vous y arriverez c'est une simple question de patience. Il s'agit ici d'une simulation de pilotage suivant



les règles internationales. Il s'adresse particulièrement à ceux qui veulent devenir pilote. Vous n'aurez pas à affronter les problèmes purement physiques : sortie et rentrée du train d'atterrissage, des volets, des « flaps » et la mise en marche des réacteurs. La technique de pilotage est très importante, vous devrez jongler avec les caps, les balises ILS, VOR, LOC, l'altimètre, le badin, le variomètre et l'horizon artificiel pour attérir sans encombre. Le programme débute par l'avion en plein vol. Pour que l'horizon artificiel ne bouge pas, il faudra régler préalablement le joystick. Avec un peu d'habitude un coup d'œil vous permettra de voir qu'il n'y a rien d'anormal au tableau de bord. Le vol commencé, il ne faudra plus perdre de vue les indicateurs OMNI et ADF qui vous permettront de suivre le cap 270 et d'arriver à l'intersection « Merce » pour suivre la balise de guidage indiquant l'axe de la piste d'attérissage et l'angle de descente. Ce logiciel de simulation de pilotage d'un Boeing 747 est l'un des plus difficiles, c'est aussi celui qui exige le plus de concentration, le plus de doigté, le plus d'expérience. Il se rapprochera aussi ile plus de la réalité.
Avec un moniteur couleur ou une carte Secam vous aurez le privilège d'obtenir ce simulateur en couleur. N'hésitez pas à lire et à relire la notice d'utilisation, voire même demander des conseils à un ami pilote. Le tableau de bord du Boeing 747 est d'une étonnante réalité, qui permettra la navigation aux instruments, comme doivent le faire les pilotes lorsqu'une soupe de canard apparait (brouillard très intense). Cette simulation est une reconstitution de l'approche des dix plus grands aéroports américains, après chaque vol les instruments seront remplacés par un dessin de votre parcours sur une carte. *(Programmeurs Software pour Apple II)* 495 F environ.

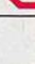
APPLE CIDER SPIDER

Un jeu d'action et de réflexion qui pourra convenir aux enfants ainsi qu'aux adultes, il semble assez facile à première vue. Mais lorsque l'on prend le joystick en main tout change et les ennuis commencent. Si vous avez peur des araignées, je ne pense pas que sauver la vie de ces petits animaux soit une joie pour vous et je vous déconseille ce jeu, sinon entrez dans une cidrerie, vous ne serez pas déçu.
Une petite araignée habitant dans une fabrique de cidre s'est égarée de sa famille. Elle court de graves dangers, aidez-la à retrouver son chemin et ses parents. Sa famille est au grenier et pour la rejoindre il lui faut parcourir tous les niveaux faire face à des obstacles très divers comme des oiseaux, une grenouille,... Au début du jeu la petite araignée se trouve près des cuves permettant la fermentation du jus de pomme. Heureusement les araignées peuvent grimper sur des surfaces lisses verticales. Premier obstacle : il lui faudra attendre qu'un baril soit rempli pour passer, et que le jus ne coule plus. Une fois parvenue en haut de l'écran sans encombre, le deuxième tableau s'affiche. Là, il y a beaucoup plus d'oiseaux et de grenouilles. Le parcours a lui aussi été modifié, ce qui augmente de beaucoup la difficulté. Et pour finir il faudra que la petite araignée parcoure le troisième tableau. Arriver en haut de la fabrique, c'est-à-dire au grenier, n'est pas une mince affaire. Si elle y parvient sa famille l'attend pour fêter ses retrouvailles, « un verre de cidre à la patte ».
Une aventure que vous n'êtes pas près d'oublier. Tout semble facile, puis très rapidement tout change. Plus elle s'approche du grenier plus l'ascension devient difficile, surtout à cause des oiseaux affamés. Les graphismes du décor et des animaux sont très réalistes, on pourrait presque se croire devant un dessin animé. Si



vous désirez arriver sain et sauf avec l'araignée qui vous représente, une seule solution monter toujours plus haut sans jamais se retourner. *(Sierravision pour Apple II)* 390 F environ.

UNIQUE !







• JEUX VIDÉO • MINI ARCADES • CONSOLES DE JEUX • JEUX DE POCHE (écrans simples, doubles ou triples) • JEUX DE SOCIÉTÉ ÉLECTRONIQUES (Échecs, Dames, Bridge, Master Mind) • LOCATION CARTOUCHE DE JEUX VIDÉO

NOUVEAU



Ordinateur CBS COLECOVISION
L'ordinateur de jeux multiservice 1790 F

PROMOTION



CASIO PT 30
Jouez la mélodie, il trouve tout seul les accords.
8 sonorités, 18 rythmes, 8 mémoires 890 F

PROMOTION



VECTREX Grande gamme de jeux. Graphisme exceptionnel. Réalisme total
~~1990 F~~ - 1850 F

PROMOTION



Clavier alphanumérique MATTEL
de programmation 1390 F

GENERATION!

PROMOTION SUR JEUX LCD

ANIMEST :	
COBRA PROFESSIONAL	220 F
BANDAI :	
AMAZONE (solaire)	205 F
TERROR HOUSE (solaire)	210 F
U-BOAT (solaire)	180 F
SOS	180 F
CHASSE AUX CORBEAUX	135 F
DENTISTE	125 F
HAMBURGER	149 F
PIPELINE	180 F
VAMPIRE	180 F
LUDOTRONIQUE :	
BASKET BALL	195 F
FOOTBALL	195 F
MINI HOP MAN	195 F
CHICKY WOOGGY	195 F
HOME SWEET HOME	210 F
DRAGON CASTLE	210 F.
ORLITRONIQUE :	
CHASSE AUX TRESORS	130 F
DINAUSORE	165 F
DRAGON	165 F
KING KONG	165 F
KING KONG DE LUXE	240 F
MONSTER MAZE	240 F
SUN WING :	
POURSUITE AUTO	170 F
TOMY :	
POWERMAN	175 F
LIWACO :	
LE CIRQUE	135 F
ANTI-GANG	135 F
MINI ARCADE :	
BATAILLE AIR-SOL	110 F
EXTRA-TERRESTRE	110 F
SOUS-MARIN	110 F
DIVERS :	
SHUTTLE VOYAGE	185 F
THIEF IN THE GARDEN	175 F

PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

CONSOLE COLECOVISION	1885 F
ATARI VCS 2600	1290 F
ATARI CARTOUCHES :	
CODEBREAKER	88 F
BREAKOUT	130 F
SLOT RACER	130 F
DEMONS TO DIAMONDS	195 F
YARS REVENGE	275 F
VANGUARD	280 F
PAC MAN	280 F
CENTIPEDE	280 F
ACTIVISION CARTOUCHES :	
STAMPEDE	275 F
SKIING	275 F
LASER BLAST	275 F
CHOPPER COMMAND	345 F
STAR MASTER	345 F
IMAGIC CARTOUCHES : (pour Mattel)	
ATLANTIS	310 F
BEAUTY AND THE BEST	310 F
IMAGIC CARTOUCHES : (pour Atari)	
COSMIC ARK	310 F
ATLANTIS	310 F
MATTEL CARTOUCHES :	
FOOTBALL AMERICAIN	210 F
NIGHT STALKER	210 F
SKIING	210 F
SOCCER	210 F
SPACE ARMADA	210 F
SPACE BATTLE	210 F
SNAFU	210 F
UTOPIA	210 F
CBS CARTOUCHES (pour Atari)	
GORF	245 F
WIZARD OF WDR	245 F

PROMOTION SUR JEUX MINI ARCADES

BANDAI :	
PACK MONSTER	250 F
ESCALADE	295 F
VAMPIRE FL	335 F
BAZIN :	
PUCK N'MONSTER	320 F
BATAILLE ASTROVADEUR	320 F
LUDOTRONIQUE :	
CASINO LAS VEGAS	440 F
CHICKY WOOGGY	335 F
DRAGON CASTLE	335 F
HOME SWEET HOME	335 F
HOP MAN	335 F
TOMY :	
ARCADE ATTACK	175 F
ARCADE RACING	175 F
CAVEMAN	295 F
JEUX D'ESPRITS :	
MASTER MIND ELECTRONIQUE	365 F
MASTER MIND ELECTRONIQUE DE VOYAGE	210 F
MERLIN	290 F
MASTER MERLIN	415 F
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	430 F
ECHIQUIER TRAVEL SENSOR (SCYSIS)	560 F
DIVERS :	
CASIO PT 30 (CLAVIER)	895 F
CASIO MT 45 (CLAVIER)	1380 F

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix valables jusqu'au 31-12-1983.

ACCUEIL-CONSEIL-DEMONSTRATION

LE JEU ELECTRONIQUE. 35, rue Saint-Lazare. 75009 PARIS – Tél. 874.43.20.

BON DE COMMANDE

A découper et à envoyer à : **LE JEU ELECTRONIQUE** 35, rue Saint-Lazare. 75009 PARIS.

Nom ______________________

Adresse ______________________

Code postal __________ Ville ______________

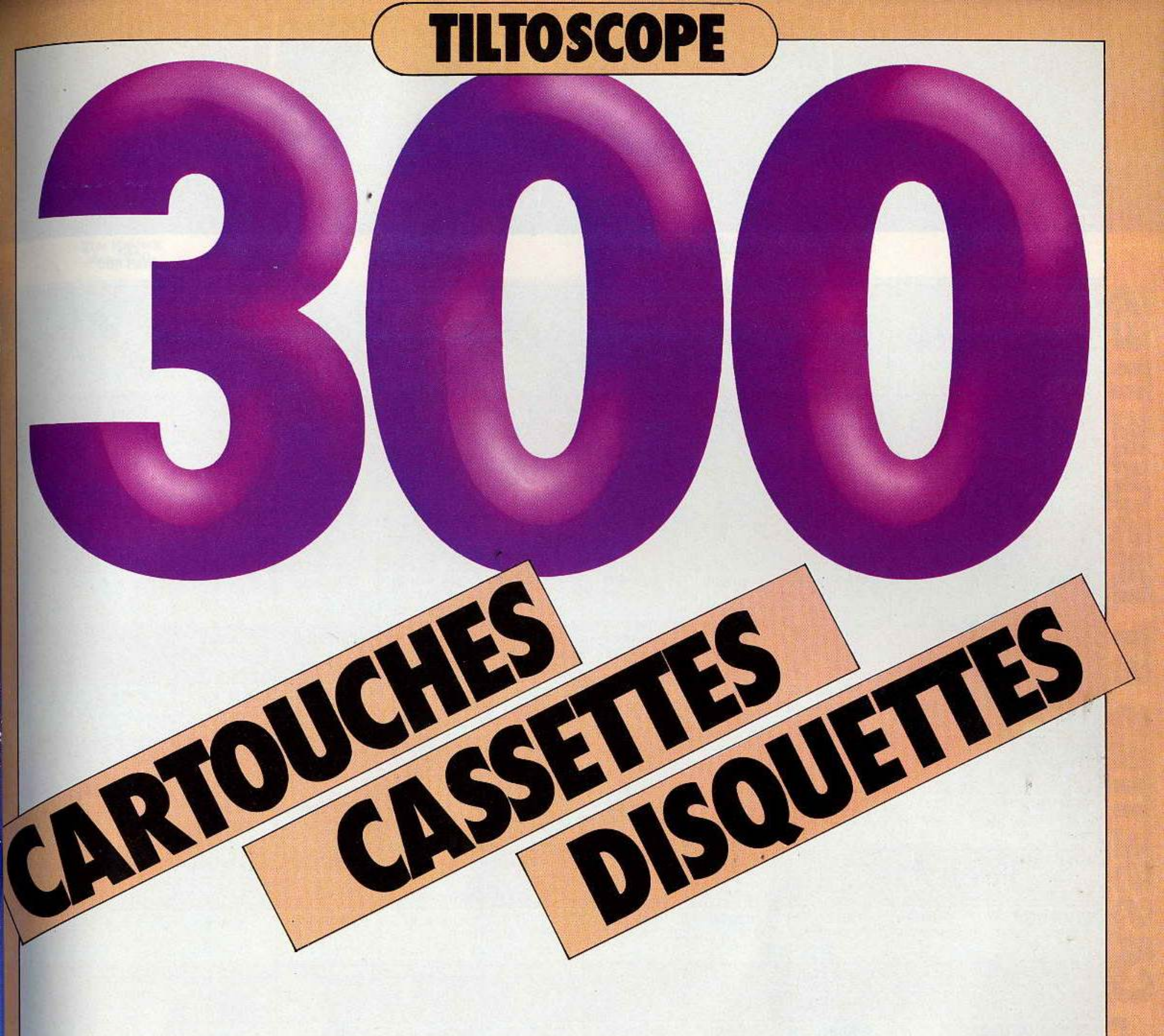
Je désire recevoir le matériel indiqué sur la commande ci-jointe et joins le règlement à cette commande.

☐ CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

Qté	Désignation	Prix T.T.C.
	Frais de port	35 F
	Total	

T2

PUBLIMER - R.C. Paris 552 075 908 B



Vous êtes prêts ? Voici trois cents cartouches, cassettes et disquettes sélectionnées et testées par la rédaction de Tilt, puis classées par ordre de marques. Tous les renseignements dont vous avez besoin pour vous décider y sont. Ainsi que nos appréciations et nos étoiles. Au travail maintenant pour ne pas choisir au hasard vos jeux de Noël !


Clipper
Atari 600



Murder in Zinderneuf
Atari 600



Frogger
Atari 600

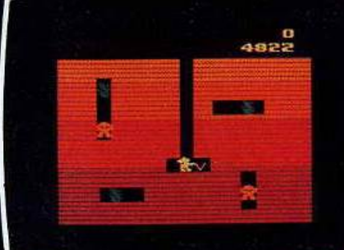

Qix
Atari 600

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS
CLIPPER	PDI	Arcade	Atari 600	1	★★★★★	Cassette Disquette	★★	★★★★	★★★
ARCHON	Electronic Arts	Strategie	Atari 600	1/2	★★★★★★	Disquette	★★★★	★★★★	★★★
MURDER IN ZINDERNEUF	Electronic Arts	Strategie	Atari 600	1	★★★★★★	Disquette	★★	★★★★★	★★★
DARK CRISTAL	On-Line	Aventure	Atari 600	1	★★★★★	Disquette	★★	★★★	★★★
ULTIMA II	On-Line	Aventure	Atari 600	1	★★★★★	Disquette	★★	★★★	★★★
FROGGER	On-Line Parker's	Arcade	Atari 600	1	★★★★	Cassette Disquette Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
QIX	Atari	Arcade	Atari 600	1	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★
TENNIS	Atari	Simulation	Atari 600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
STAR RAIDERS	Atari	Simulation	Atari 600	1	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
DID DUG	Atari	Arcade	Atari 600	1	★★★	Cartouche	★★★	★★★	★★
DEFENDER	Atari	Arcade	Atari 600	1	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★
POLE POSITION	Atari	Arcade	Atari 600	1	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
E.T.	Atari	Habileté	Atari 2600	1	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
SWORDQUEST EARTHWORLD	Atari	Aventure Action	Atari 2600	1	★★★★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★
SWORDQUEST FIREWORLD	Atari	Aventure Action	Atari 2600	1	★★★★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★
BERZERK	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★
SUPER BREAKOUT	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★
DIG DUG	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★
DEFENDER	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★
MISSILE COMMAND	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
GALAXIAN	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★
VANGUARD	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★
SPACE INVADERS	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★	★
PHOENIX	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★
YAR'S REVENGE	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★



Star Raiders
Atari 600



Dig Dug
Atari 2600



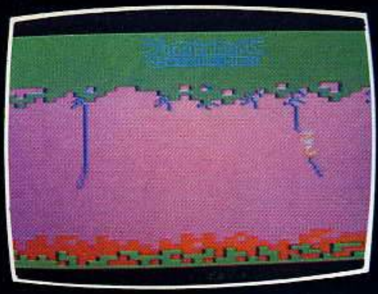
Pole Position
Atari 600


Galaxian
Atari 2600

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	★★★★★	400 F	Amener à bon port un trois mât chargé d'un fret précieux. De New-York à San Francisco par le Cap Horn, les vents changent, les récifs abondent.	Ce jeu a obtenu un prix d'excellence au CES de Chicago. Jeu très original, encore perfectible, mais qui plaira à tous les amateurs de voile.
★★★	★★★★★★	500 F	Imaginer un jeu d'échecs où à chaque fois que deux pièces briguent une case, elles vont d'abord en découdre sur le terrain.	Un des mariages les plus réussis jamais réalisé entre stratégie et action. Malheureusement seulement en disquette, une date dans l'histoire du jeu video !
★★★	★★★★★	500 F	Simulation d'une enquête très réussie où indice de psychologie vous mènent à la vérité. Graphiques intéressants pour un jeu de stratégie.	Un cluedo revu et corrigé. Tour à tour Colombo ou Hercule Poirot, vous démasquez l'assasin qui a frappé sur le dirigeable Zinderneuf.
—	★★★★	500 F	Base sur le film du même nom, un dépaysement complet au pays des skeksis et des mystics. Ce jeu n'occupe pas mois de 300K.	Jeu d'aventure avec images haute résolution. L'ordinateur remplace vos sens : ouïe, vue et vous sert de mains et de jambes.
—	★★★★★	650 F	Avant de découvrir le monde d'Ultima 2 vous devez créer votre propre caractère, sa force, son agilité, sa force morale, son courage, sa sagesse.	Un des jeux d'aventure les plus riches où le joueur ait un rôle actif. Ce jeu populaire sur apple est maintenant disponible sur Atari.
★★★★★	★★★★★	450 F	Il faut faire regagner leur logis à un bataillon de grenouilles voyageuses. Pour ce faire, elles doivent traverser une route puis une rivière.	Cette petite grenouille qui a bien des misères pour retourner chez elle plaira sûrement beaucoup aux femmes et aux jeunes enfants.
★★	★★★★★	450 F	Une surface vierge au départ du jeu, qu'il s'agit de remplir de figures géométriques en laissant le minimum de place inoccupée.	Bien que fort peu spectaculaire graphiquement, ce jeu très original séduit par un cocktail assez rarement réussi entre stratégie et réflexes.
★★★	★★★★★★	450 F	Reconstituer une partie de tennis, que ce soit un simple ou un double, toutes les règles sont respectées, même le tie-break.	Cette simulation de tennis devient le nouveau standard à battre. Plus amusant que le vrai et tellement moins fatiguant.
★★★★★★	★★★★★★	450 F	Vos bases sont attaquées. Capitaine d'un patrouilleur galactique, votre mission est de les dégager en détruisant. Combats spatiaux très réalistes.	Elle n'a pas pris une ride, cette simulation de guerre des étoiles, bien qu'un des tout premier jeu sur Atari. A redécouvrir !
★★★	★★★	450 F	Vous creusez des galeries souterraines pour recueillir des trésors. Seulement voilà ! La quête n'est pas facile. Des monstres vous guettent au tournant.	La possibilité de créer soi-même son propre itinéraire ajoute un zeste de stratégie par rapport aux traditionnels labyrinthes.
★★★★	★★★★	450 F	Une multitude d'envahisseurs spatiaux menacent votre ville et vos concitoyens. Vous croisez en altitude pour les détruire.	A peine plus simple que son équivalent d'arcade, on peut néanmoins tout commander avec un simple joystick. Le roi des jeux de guerre de l'espace.
★★★★★	★★★★★★	450 F	Un circuit de Formule 1, un tour de qualification pour avoir le droit de figurer sur la grille de départ et pourquoi pas... en pôle position.	La simulation la plus réussie à ce jour. On retrouve toutes les sensations du jeu d'arcade. Si vous ne pouvez vous offrir qu'un seul jeu ce sera celui-là.
★★★★	★★★★★	350 F	Et retrouvera-t-il sa « maison » avec votre aide ?	Assez réussi, ET, pour Atari, n'a pas connu le succès du film. Dommage !
★★★★	★★★★★	330 F	Replacez certains objets dans des chambres mystérieuses pour gagner.	Une première des quatre cartouches d'aventures qui vous mèneront jusqu'à l'épée.
★★★★	★★★★★	330 F	La quête continue, cette fois dans un labyrinthe de feu.	Comme la précédente, Fire World s'adresse aux amateurs d'énigmes.
★★★	★★★★	330 F	Sortirez vous vivant du labyrinthe d'Otto ?	Un jeu d'action pure qui vous met à rude épreuve.
★★	★★★	290 F	Démolissez un mur en faisant rebondir une bille contre lui.	Un « casse brique » sans surprise.
★★★★	★★★★★	330 F	Creusez des mines sans vous faire attraper par un dragon.	Adaptation du jeu d'arcade, Dig Dug ne vaut pas la pour Atari 600 XL mais reste très drôle.
★★★	★★★★	330 F	Sauvez les terriens avant qu'ils ne deviennent mutants.	Defender passionnant handicapé par un graphisme trop pauvre.
★★★	★★★★	290 F	Défendez les villes, placées sous votre protection, d'attaques aériennes.	Le jeu qui rend fou ! A partir d'un certain niveau tout le monde craque.
★★★	★★★	330 F	Repoussez les vagues d'assaillants qui arrivent en tous sens.	Les passionnés d'action pure seront comblés.
★★★★	★★★★★	330 F	Des tunnels truffés d'ennemis vous attendent. Foncez !	Graphisme et bruitages renforcent l'action. Stressant.
★★	★★★★	290 F	Tirez sur les extra-terrestres qui arrivent.	Un classique auquel on revient toujours !
★★★★	★★★★★	330 F	Des oiseaux attaquent. Défendez-vous !	L'action trépidante exige des nerfs d'acier.
★★★	★★★★★	290 F	Aidez des mouches à survivre.	Original et très séduisant.



Pole Position
Atari 2600



Jungle Hunt
Atari 2600



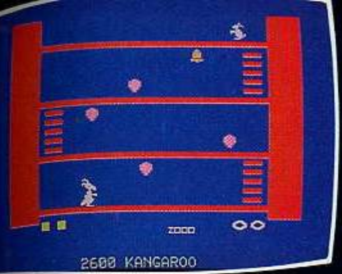
Asterix
Atari 2600



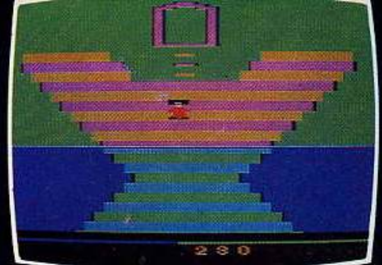
Battle Zone
Atari 2600

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS…
FOOTBALL	Atari	Simulation	Atari 2600	2	★	Cartouche	★★★★	★★	★★
BASKET-BALL	Atari	Simulation	Atari 2600	2	★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
VOLLEY-BALL	Atari	Simulation	Atari 2600	1/2	★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
NIGHT DRIVER	Atari	Simulation	Atari 2600	1/2	★	Cartouche	★★★★★	★★	★★
WAR LORDS	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/4	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★
OUT LAW	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★
POLE POSITION	Atari	Simulation	Atari 2600	1	★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★
JUNGLE HUNT	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
ASTERIX	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
KANGAROO	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★★
BATTLE ZONE	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★★
SORCERER'S APPRENTICE	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
MS. PAC MAN	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★
PAC MAN	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
CENTIPEDE	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
SURROUND	Atari	Habileté	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★	★
VIDEO CHESS	Atari	Stratégie	Atari 2600	1	★★	Cartouche	—	★	★★
TIC TAC TOE	Atari	Stratégie	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	—	★	★★
DEMONS TO DIAMONDS	Atari	Habileté	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★
MATHS GRAND PRIX	Atari	Educatif	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	—	★★★	★
STAR RAIDERS	Atari	Action	Atari 2600	1	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
ASTEROIDS	Atari	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★	★★	★
POYAN	Data Soft	Arcade	Atari 600	1	★★★★	Cassette Disquette	★★★	★★★★	★★★
ZAXXON	Data Soft	Arcade	Atari 600	1	★★★★★	Cassette Disquette	★★★★	★★★	★★★
BLUE MAX	Synapse	Arcade	Atari 600	1	★★★★★	Cassette Disquette	★★★★	★★★★	★★★



Kangaroo
Atari 2600



Sorcerer's Apprentice
Atari 2600



Pooyan
Atari 600



Blue max
Atari 600

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★	★★	290 F	Pulvérisez l'équipe adverse.	Pas vraiment convaincant...
★★★	★★★	290 F	Gagnez coûte que coûte.	Très vivant, mais pas aussi fin que d'autres.
★★★	★★★★★	290 F	Retrouvez les folles parties de cet été.	Un des meilleurs jeu de volley.
★★	★★	190 F	Conduite de nuit.	Fatigant pour les yeux ; amusant, bien que dépassé.
★★★	★★★★	290 F	Défendez votre château des boulets ennemis.	Un super super casse brique. Très drôle, surtout à quatre.
★★	★★	100 F	Rejouer « l'homme au colt d'or ».	Un classique des temps héroïques du jeu vidéo.
★★★★	★★★★	350 F	Gagnez la pole position et le grand prix.	Une cartouche très attendue mais qui ne convainct pas entièrement.
★★★★★	★★★★★	350 F	Sauvez votre délicieuse compagne, perdue au fin fond de la jungle.	4 tableaux différents pour les tarzans du jeu vidéo.
★★★★	★★★★★	330 F	Aidez Astérix et Obélix à « démolir » le plus de romains possibles.	Très drôle mais convient plus aux enfants.
★★★★	★★★★	330 F	Maman kangourou lutte contre de nombreux ennemis.	Un jeu d'escalade très sympathique et pas facile.
★★★★	★★★★★	330 F	Faites feu sur les chars qui passent à votre portée.	Une action époustouflante bien qu'un peu répétitive à la longue.
★★★★	★★★★	300 F	Aidez Mickey à lutter contre une inondation.	Pour les plus petits, un Mickey très beau graphiquement.
★★★	★★★★★★	330 F	Manger des vitamines et des fantômes sans se faire manger à son tour.	Un second souffle pour Pac Man, devenu trop simple pour beaucoup.
★★	★★★★★★	330 F	Manger des vitamines, bien sûr !.	Le jeu par qui la passion arrive !
★★★	★★★★★★	330 F	Bloquez l'invasion des mille pattes qui envahissent votre jardin.	Jeu a raccord par excellence. Dément...
★	★★★	150 F	Encerclez votre adversaire le premier.	Amusant mais trop pauvre graphiquement.
★	★	150 F	Les règles principales du jeu d'échecs sont appliquées.	Le niveau très faible de cette cartouche déçoit.
★	★★★	150 F	Battez l'ordinateur au morpion.	Pour les nostalgiques du coin près du radiateur.
★★★	★★★★	190 F	Tir sur cible assez particulier.	Curieux, ce jeu permet de tester la coordination des mouvements.
★★	★★	230 F	Résolvez des problèmes pour avancer.	Un jeu éducatif destiné aux tous petits.
★★★	★★★★★	350 F	Combat spatial au confins des galaxies.	Sans égaler la version pour ordinateur, Star Raider offre déjà de beaux combats.
★★	★★★	330 F	Détruisez les astéroïds qui menacent votre vaisseu.	Un bon jeu d'action mais qui accuse son âge.
★★★★★	★★★★★	400 F	Des loups qui descendent en ballon. Et des petits cochons munis d'un arc et de flèches. Mignon.	Les bons jeux pour enfants ne manquent pas sur Atari. Les caractères de celui-ci sont si réussis qu'ils déborderа vers des joueurs plus vieux.
★★	★★★★	400 F	Au commande d'un chasseur spatial, vos survolez une base ennemie, il faut vous en sortir en lui faisant subir le plus de dégâts possibles..	Un des tout premiers jeux d'arcade en trois dimensions. Quoiqu'indispensable dans une collection, cette version n'est pas une réussite complète.
★★★	★★★★★	400 F	Au commande d'un chasseur-bombardier, vous survolez un territoire ennemi. Vous devez détruire des ponts, des convois, des tanks...	Avec les progrès graphiques actuels, ce jeu préfigure certainement ce que sera l'aspect des jeux vidéo des années qui viennent.

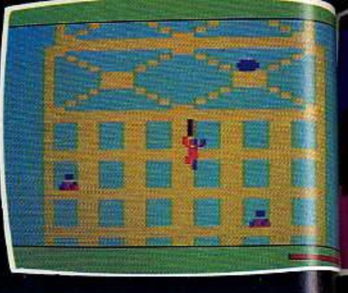


Jumbo Jet
Atari 600


L'empire contre-attaque
Atari 2600



Q Bert
Intellivision


Spiderman
Atari 2600

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS
PHARAON'S CURSE	Synapse	Arcade	Atari 600	1	★★★★	Cassette & Disquette	★★★★	★★★★	★★★
MINER 2049	Big Five	Arcade	Atari 600	1	★★★	Cassette Disquette Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
JUMP MAN	Epyx	Arcade	Atari 600	1	★★★★	Cassette Disquette Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
CRUSH, CRUMBLE AND CHOMP	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	★★★★	Cassette & Disquette	★★	–	★★
STAR WARRIOR	Epyx	Stratégie	Tandy TRS-80 I	1	★★★★	Disquette	★★	–	★★
HELLFIRE WARRIOR	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	★★★★	Disquette	★★	–	★★
RESCUE AT RIGUEL	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	★★★★	Cassette & Disquette	★★★	–	★★
SORCERER OF SIVE	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	★★★★	Cassette & Disquette	★★	–	★★
TUESDAY MORNING QUATER BACK	Epyx	Simulation Sport	Tandy TRS-80 I	1	★★★★	Cassette	★★★	–	★★
JUMBO JET PILOT	Thorn Emi	Simulation	Atari 600	1	★★★★	Cassette	★★	★★★★	★★★★
Q BERT	Parker's	Arcade	Atari 600	1	★★★★★	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	Parker	Jeu d'action	Intellivision	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
Q BERT	Parker	Action et Stratégie	Intellivision	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	Parker	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★	★★★
FROGGER	Parker	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
SPIDERMAN	Parker	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
REACTOR	Parker	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★★
JEDI ARENA	Parker	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
SUPER COBRA	Parker	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★★
TUTANKHAM	Parker	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★	★★	★★★
DAI MAN	Dialog-Informatique	Action	DAI	1/2	★★	Casette	★★★★	★★	★★
DAYLAXIANS	Dialog	Action	DAI	1/2	★★	Cassette	★★★★	★★★	★★★
SOLDIER	Dialog	Stratégie	DAI	2/4	★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
PUZZLY	Dialog	Patience	DAI	1	★★★★★	Cassette	★★	★★★	★★★
DINO WARS	Tandy	Action	TRS-Color	1/2	★★★★★	Cartouche	★★	★★	★★★


Jedi Arena
Atari 2600



Daylaxian
Dai



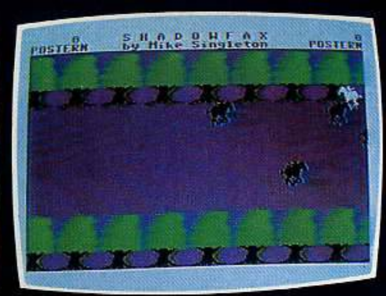
Puzzly
Dai


Dino wars
TRS color

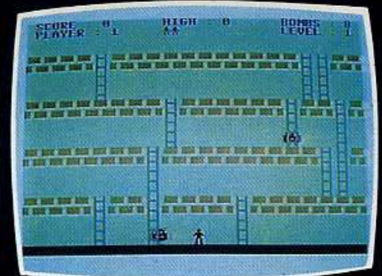
BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
***	*****	400 F	Une tombe qui n'a pas été violée depuis 43 siècles. Des trésors qui défient l'imagination. Mais le Pharaon a fait installer tout un arsenal de pièges.	Dans le lignée des Shamus ou Necromancer, un des jeux les plus représentatifs d'une nouvelle catégorie : le jeu d'arcade sur fond d'aventure.
***	******	450 F	Les dix tableaux différents que doit escalader Bounty Bob ont déjà mis a mal les nerfs de toute une génération de joueurs.	Un peu de Donkey Kong, un peu de Pac-Man, le succès était assuré. Du VCS à l'Apple toutes les machines vont avoir leur version de ce hit.
***	******	400 F	Des échelles, des lianes qui montent, des lianes qui descendent permettent à un petit bonhomme sauteur (Jumpman) de désamorcer des bombes.	Les jeux d'escalade auront tenu le haut du pavé cette année. Le dernier en date, mais de loin le meilleur avec ses 30 tableaux.
—	***	285 F 375 F	Vous manipulerez à votre guise un des six monstres pour semer la terreur dans les grandes villes du monde.	Un jeu d'aventure graphique.
—	***	375 F	Vous êtes devenu mercenaire de l'espace et votre mission consiste à libérer Formax.	Vous découvrirez une aventure hors du commun dans ce jeu de stratégie graphique.
—	***	495 F	Restez sain et sauf dans le plus incroyable labyrinthe jamais imaginé.	Hell fire warrior a été primé en 1980, il s'agissait de l'un des meilleurs jeux de la série Donjonquest.
—	***	285 F 285 F	Vous avez un peu moins d'une heure pour sauver 10 prisonniers avant qu'ils ne deviennent vos ennemis.	Rescue at riguel est une suit'Invasion orion, un merveilleux jeu d'aventure.
—	***	285 F 285 F	A l'aide de pouvoirs magiques, combattez le terrible sorcier de Siva.	Un jeu d'aventure animé et graphique qui passionnera les htués.
—	***	190 F	Devenez l'espace d'une heure capitaine d'une équipe de football aux Etats-Unis.	Sportifs à vos ordinateurs, une folle partie de football américain va commencer.
****	****	500 F	Au commande d'un Boëing 747, vous devez gagner la piste d'envol puis décoller pour vous rendre sur un terrain situé à l'autre bout de l'écran.	On attend encore sur Atari une vrai simulation de vol. Bien qu'ayant des points positifs, il manque quelques fonctions.
***	****	450 F	Un petit personnage dégringole des cubes empilés en pyramides, poursuivi par de grosses pelotes et une sorte de ressort.	Y compris les jurons hiéroglyphiques, tous les ingrédients qui ont fait son succès sont ici bien présents. Indispensable !
***	*****	Non fixé	Arrêtez l'invasion des monstres de la guerre des étoiles.	Un jeu d'action pur, extrêmement vivant.
*****	******		Changez les couleurs d'une pyramide de cubes.	Une remarquable adaptation du jeu d'arcade.
**	*****	370 F	Détruisez les mastodontes qui approchent.	Un excellent jeu d'action pure.
***	*****	370 F	Aidez une grenouille à retourner chez elle.	Adaptation réussie du jeu d'arcade.
***	*****	370 F	Spiderman doit désamorcer une bombe.	Les mouvements de Spidie sont fidèlement reconstitués.
****	*****	370 F	Evitez la catastrophe nucléaire.	Un principe intéressant pour un jeu stressant.
****	**	370 F	Revivez le duel du Jedi.	De beaux graphismes mais un jeu assez répétitif.
***	****	370 F	Pilotage d'hélicoptère au-dessus de régions hostiles.	Un thème archi connu : le jeu reste toujours aussi vivant.
***	****	370 F	Errance dans une pyramide où rodent de farouches gardiens.	Pas vraiment convaincant ; dommage !
**	**	250 F	Jeu du type Pac-Man, il faut dévorer des petites gaufrettes, en évitant les fantômes.	Un jeu classique, mais distrayant.
**	***	250 F	Abattez une escadrille de XORS, avec des rayons désintégrateurs. Sauvez la terre, en tirant sur les vaisseaux.	De beaux graphismes pour un classique des jeux vidéo.
***	****	250 F	Dans un champ de bataille, protégez campement et hommes, puis délivrez votre général.	Un véritable jeu de stratégie avec les aléas du combat où les mitrailleuses gênent votre progression.
**	*****	250 F	Le but du jeu est très simple, reconstituez l'un des quatre puzzles disponibles, différents niveaux possibles.	Premier puzzle sur ordinateur avec chronomètre. Un jeu original et divertissant, mais difficile.
****	***	200 F	Combattre des Dinosaures en pleine préhistoire, vous pourrez hennir pour effrayer vos ennemis.	Un thème divertissant pour ce jeu vidéo. Des beaux graphismes, mais au bout de 10 mn il devient lassant.

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

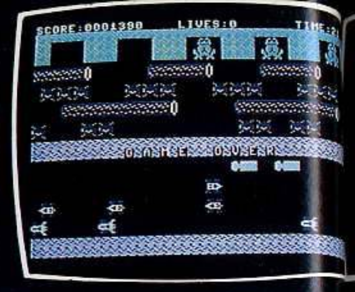

Project Nebula
TRS Color



Shadow Fax
CBM 64



Panic 64
CBM 64



Frogger
CBM 64

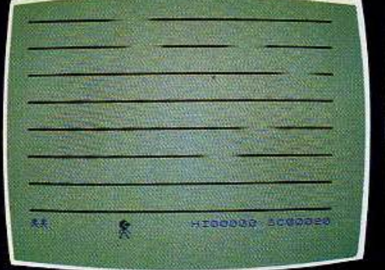
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS
SPACE ASSAULT	Tandy	Action	TRS-Color	1/2	★★	Cartouche	★★★	★★★	★★
PROJECT NEBULA	Tandy	Action	TRS-Color	1/2	★★★	Cartouche	★★★	★	★★
TENNIS	Tandy	Simulation Sport	TRS-Color	1	★★	Cartouche	★★★★	★★	★★
GIN CHAMPION	Tandy	Réflexion	TRS-Color	1	★★★	Cartouche	★★★	★★	★★
SHADOWFAX	Postern	Action	CBM 64	1	★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
PANIC 64	Interceptor Software	Réflexe	CBM 64	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
FROGGER 64	Interceptor Software	Action	CBM 64	1	★★	Cassette	★★	★★★	★★
MAZIACS	DK'Tronics	Aventures graphiques	SPECTRUM	1	★★★★★	Cassette	—	★★★	★★★
ROAD TOAD	DK'Tronics	Action	SPECTRUM	1/2	★★★★	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
SPECTRES	Bug-Byte	Action	SPECTRUM	1	★★★★	Cassette	★★★	★★★★	★★★★
MAZOGS	Bug-byte	Aventure graphique	ZX 81	1	★★★★★	Cassette	—	—	★★★
TIME GATE	Quicksilva	Action	SPECTRUM	1	★★★★★	Cassette	★★★★★	★★★	★★★
SCRAMBLE	Quicksilva	Action	ZX 81	1	★★★★	Cassette	★★★★	—	★★
AWARI	Ere informatique	Réflexion	SPECTRUM	1	★★★★	Cassette	—	★★★	★★★
INTERCEPTEUR COBALT	Ere informatique	Simulation	SPECTRUM	1	★★★★★★	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
JUMPING JACK	Imagine Software	Action	SPECTRUM	1	★★★★★	Cassette	★★★★★	★★★	★★★
FRANTIC	Imagine Software	Réflexe Stratégie	VIC 20 8 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★	★★★
COLOUR CLASH	Romik Software	Action	SPECTRUM	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
TIME DESTROYERS	Romik Software	Action	VIC 20 3 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★
GULP 2	Campbell Systeme	Action	ZX 81	1	★★★★	Cassette	★★★★	—	★★
TUYRANNOSAURE REX	J.K. Greye	Action	ZX 81	1	★★★★★	Cassette	★★★★	—	★★★
DEFENDER	J.K. Greye	Action	ZX 81	1	★★★★★	Cassette	★★★★★	—	★★★
XOR	Pixels	Action	ZX 81	1	★★★★★★	Cassette	★★★★★	—	★★★
SUBSPACE STIKER	Pixels	Action	ZX 81	1	★★★★★	Cassette	★★★★★	—	★★★
BLACK CRISTAL	Carnell	Aventure semi-graphique	ZX 81	1	★★★★★★	Cassette	★★★★★	—	★★



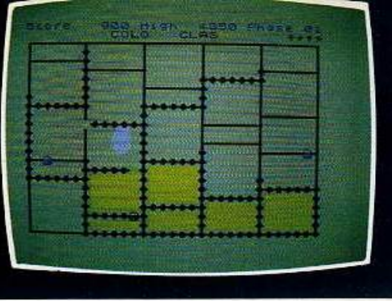
Spectres
Spectrum



Time gate
Spectrum



Jumping Jack
Spectrum

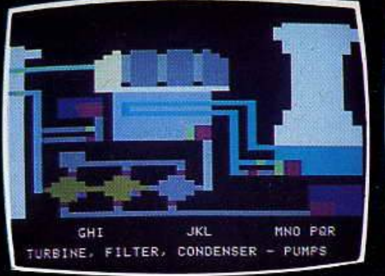


Colour Clash
Spectrum

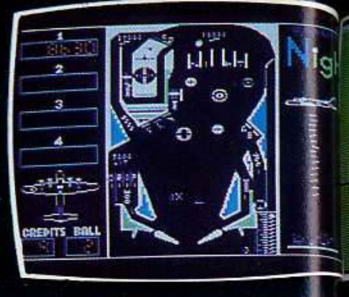
BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	★★	200 F	Les classiques envahisseurs à détruire avant qu'ils débarquent sur Terre.	Un thème archi-connu, mais le jeu reste de bonne qualité. Des joysticks difficiles à diriger.
★★	★★★	200 F	Pilotez un vaisseau spatial dans l'hyper espace à la recherche de bandits interplanétaires.	Des graphismes moyens, qui rendent ce jeu un peu triste. Un joystick sensible à manier en douceur.
★★★	★★	200 F	Roland-Garros approche, entraînez-vous dans un fauteuil sans fatigue, à deux contre l'ordinateur.	Un jeu abordable au niveau débutant et presque impossible au niveau professionel, voir joystick.
★	★★★	200 F	Le véritable jeu du GIN, avec le tapis vert à l'écran. Il faut choisir les bonnes cartes.	Lire avec attention la règle avant de jouer. Pour les amateurs de GIN, sinon devient vite lassant.
★★★★★	★★	95 F	Devenu cow-boy pour un soir, évitez aux rênes d'un étalon blanc, des hordes de chevaux sauvages.	Un jeu simple, mais très plaisant à voir et à entendre. Pour les jeunes enfants.
★★★	★★★	145 F	Des monstres sanguinaires vous poursuivent dans un labyrinthe, déposez des bombes pour les éliminer.	Echappez à des monstres affamés devient difficile après avoir déposé quelques bombes sur le parcours.
★★★	★★	145 F	Faites rejoindre sa mare à une pauvre grenouille égarée. Aidez-la à traverser l'autoroute, puis la rivière.	Un seul tableau rend ce jeu monotone, l'air rieur et satisfait de cette grenouille retrouvant la mare vaut le détour.
★★★★	★★★★	100 F	Découvrir un trésor dans un labyrinthe avec la complicité de prisonniers.	Graphismes et animation superbes contribuent beaucoup au plaisir de ce jeu.
★★★	★★★★	100 F	Faire traverser à une grenouille une route et une rivière encombrées.	Frogger classique de bonne facture.
★★★★	★★★★	100 F	Permettre à un électricien de faire son travail dans une maison hantée.	Pac-Man au graphisme superbe. Un peu lent toutefois.
—	★★★★	non fixé	Retrouver un trésor dans labyrinthe gardé par des monstres.	Nécessite un bon sens de l'orientation.
★★★★	★★★★★	100 F	Nettoyer un secteur de ses ennemis pour pouvoir franchir les portes du temps.	Un jeu complexe nécessitant un apprentissage, très intéressant par la suite.
—	★★★★	75 F	Bombarder un territoire ennemi.	Bon jeu d'arcade.
★★★	★★★★★	54 F	Accumuler le plus de graines possible dans votre maison.	Jeu de stratégie de grande finesse. L'ordinateur joue déjà bien au départ et il possède un mécanisme d'apprentissage.
★★★★★	★★★★★★	95 F	Deux parties : apprentissage du vol puis combats aériens.	Fantastique simulation de vol dans les conditions de combat.
★★★★	★★★★★	100 F	Faire sauter Jack de palier en palier malgré les embûches.	Graphismes hilarants. Difficulté croissante. Un très bon jeu d'action.
★★★	★★★	130 F	Vous voguez dans l'hyper espace et éliminez tous le vaisseaux ennemis grâce aux radars.	Plus fort, vous gagnerez mais attention vos ennemis guettent l'erreur, un jeu fou.
★★★	★★★★	100 F	Entourer les cases pour les faire changer de couleur.	Trois difficultés et quatre phases rendent ce jeu tout à fait intéressant.
★★★★	★★★	135 F	Commandant d'une flotte de destroyers, votre mission est d'empêcher la destruction de l'univers.	Les trois niveaux d'habilités demandent des réflexes et du sang-froid.
—	★★★★	75 F	Manger le plus de pions possible en échappant à vos ennemis.	Pac-Man classique et rapide.
—	★★★★	75 F	Echapper d'un labyrinthe où règne un tyrannosaure.	Superbes graphismes en trois dimensions.
—	★★★★★	130 F	Abattre le envahisseurs qui tentent d'atterrir sur votre planète.	Superbe vue en trois dimensions. Tableau de bord avec radar et altimètre.
—	★★★★★	150 F	Votre robot doit combattre celui de vos ennemis.	Graphismes superbes.
—	★★★★	150 F	Sous-marin de l'espace devant détruire les vaisseaux ennemis.	Graphismes superbes comme toujours chez Pixels.
—	★★★★★★	200 F	Détruire le cristal noir et défaire le Lord du chaos.	Jeu d'aventure en sept parties qui vous donnera du fil à retordre durant des mois. Les combats sont en temps réel.


Night mare Galery
Apple II


Wizardry III
Apple II



Three mile Island
Apple II



Night Mission
Apple II

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS[ME]
NIGHT GALERY	Synergetic Software	Action	Apple II	1	★★★★	Disquette	★★★★	★★	★★
SARGON II	Hayden USA	Classique	Apple II	1	★★	Disquette	★★★	★★	★★★
TWERPS	Sirius Software	Action	Apple II	1	★★★	Disquette	★★★	★★★	★★★
JAW BREAKER	Sierravision	Action	Apple II	1	★★★	Disquette	★★★	★★	★★
CIRCUS	Video Tech	Action	Laser 200	1	★★★	Cassette	★★	★★	★★
SEND 1	Zat Soft	Action	Sharp MZ700	1	★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★
BROADSIDES	Rapide Fire	Strategie	Apple II	1	★★★	Disquette	★★★	★★★	★★
WIZARDRY III	Sir-Tech	Jeu de rôle	Apple II	1	★★★★★	Disquette	★★★	★★★	★★★★
THREE MILE ISLAND	Muse	Simulation	Apple II	1	★★★★★	Disquette	★★★	★★★	★★
GRAND PRIX	Riverbank Software	Simulation Automobile	Apple II	1	★★	Disquette	★★★★★	★★	★
STAR BLASTER II	Star Craft Inc	Action	Apple II	1	★★★	Disquette	★★★★	★★★	★★
MILLE BORNES (MILES TONES)	Creative Computing	Societe	Apple II	1	★★	Disquette	★★	★★★	★★
NIGHT MISSION	Sublogic	Flipper	Apple II	1	★★★★	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
FOOTBALL	Sirius Software	Reflexe	Apple II	1/2	★★★	Disquette	★★★★	★★★	★★
SABOTAGE	Mark Allen	Action	Apple II	1	★★★★★	Disquette	★★★	★★★	★★
DAMES CHALLENDER	Sivea	Classique	Apple II	1	★	Disquette	★★	★★	★★
COMBAT GALACTIQUE	Sivea	Action	Tandy TRS-80 I	1	★★	Cassette	★★	—	★★
TRICK SHOT	Innovation Design Software	Reflexe	Apple II	1	★★	Disquette	★★★	★★	★★
PENDU	Ellix	Reflexion	Tandy TRS-80 I	1	★	Cassette	★	—	★
THE BILESTOAD	Datamost	Action	Apple II	1/2	★★★★★	Disquette	★	★★★	★★
DEATH IN THE CARIBBEAN	Micro Fun	Aventure	Apple II	1	★★★★★	Disquette	★★★★	★★★	★★
RANDAMN	Magnum Software	Action	Apple II	1	★★★★	Disquette	★★★★	★★	★★
VINDICATOR	Mal Labb	Action	Apple II	1	★★	Disquette	★★★	★★	★
FORMULE 1	Hector	Action	Hector IIHR HRX	1	★★★	Cassette	★★★★	★★★	★★
SOUS-MARINS	Hector	Strategie	Hector IIHR	1	★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★



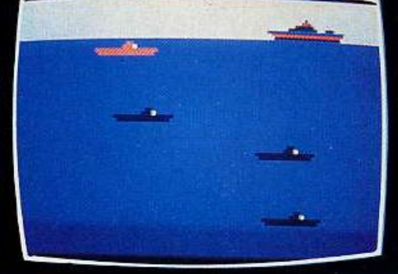
The Bilestoad
Apple II



Death in the Carribean
Apple II



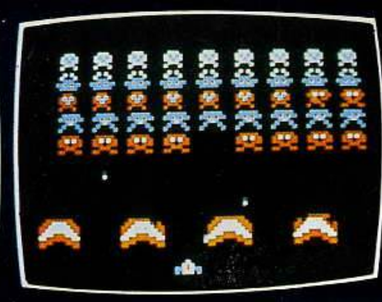
Randamn
Apple II



Sous marin
Hector

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	★★★★	350 F	Vous devez abattre toutes sortes de monstres, ainsi qu'une sorcière dans un cimetière.	Une reprise du classique jeu d'arcade space invaders avec décor original.
★★	★★★	545 F	Un jeu d'échec contre l'apple II avec sept niveaux de difficultés.	Vous pourrez disposer de pièces à votre gré pour la réalisation de problèmes, un bon partenaire.
★★★	★★★★	465 F	Capitaine Twerp, vous allez sauver les petits twerps en facheuse posture sur une planète hostile.	Un space invaders très complexe, vous ne saurez plus où donner de la tête.
★★	★★★	335 F	Diriger un dentier pour avaler de la pâte dentifrice en évitant qu'un bonbon ne provoque une carie.	Un jeu éducatif pour les enfants avec de gros graphismes.
★★	★★	80 F	Dirigez un petit personnage dans un cirque.	De petits graphismes simples pour ce jeu distrayant.
★★	★★★	90 F	Aux commandes d'un vaisseau, abattez des envahisseurs.	Des graphismes très réussis pour l'un des premiers jeux sur cet ordinateur.
★★★	★★★	595 F	Reconstitution d'une bataille navale avec tous les éléments naturels, vents et courants compris.	Un combat naval demandant beaucoup de stratégie, que le meilleur gagne !
★★	★★★★★	665 F	Un donjon et dragons très évolués avec une très grande variété de situations.	Ce troisième Wizardry nécessite l'utilisation des deux autres programmes, le coût de ce jeu est alors élevé.
★★★	★★★★	490 F	Simulation du fonctionnement d'une centrale nucléaire, contrôlez le système de refroidissement.	Centrale du type Three mile island. L'action en temps réel rend ce logiciel passionnant.
★★★	★★	255 F	Une course automobile avec plusieurs circuits au choix, USA, Angleterre, Australie.	Les graphismes de ce jeu sont assez décevants, la route est figurée par des bornes blanches.
★★★	★★★★	450 F	Vous devez effectuer plusieurs missions, descendre un radar, un tank..., des munitions seront parachutées.	Un jeu écologique car vos perdrez 30 points à chaque arbre abattu.
★★	★★★	320 F	Le classique jeu du mille borne graphique et en anglais.	Face à ce jeu américain, vous ne parcourerez pas mille km mais sept cent miles.
★★★	★★★★★	495 F	Un superbe jeu de flipper, où il sera possible d'ajuster la vitesse et la balle, l'élasticité des chocs.	Ne secouez pas trop fort votre ordinateur, il serait capable de faire « tilt ».
★★	★★★	295 F	Reconstitution à l'écran du classique jeu de café, le baby-foot.	Pour faire réaparaître vos jeunes années perdues à tout jamais.
★★★	★★★★	250 F	Défendez un canon antiaérien des attaques d'un commando de parachutistes.	Quatre parachutistes au pied du canon et tout est fini pour vous.
★★	★★★	395 F	Un jeu de dame en français avec neuf niveaux de difficultés, l'ordinateur pourra aussi jouer seul.	Et si vous séchez, demander un petit coup de main à l'apple.
—	★★	165 F	Toute une flotte de vaisseaux cosmique s'approche de la terre. Vous seul pouvez les arrêter.	Des animations graphiques très réussies, mais vos réflexes seront-ils assez rapides pour vaincre ?
★★	★★★★	405 F	Le véritable billard américain avec possibilité de faire des effets.	Tenez bien votre canne !
—	★	55 F	Retrouvez des mots à partir de la première et la dernière lettre.	La pendaison progresse à chaque mauvaise lettre.
★★★	★★★★★	465 F	Un fantastique combat de la chevalerie du Moyen Age, une lutte à mort où tous les coups sont permis.	The bilestoad est un jeu d'aventure d'un genre nouveau, où tout se terminera dans un bain de sang.
★★★	★★★★	655 F	Retrouvez des trésors cachés dans une île, il y a un fantôme qui vole vos affaires.	Des graphismes hors du commun pour ce jeu d'aventure.
★★★★	★★★	620 F	Après avoir abattu des monstres et des fantômes, creusez les tombes pour découvrir les trésors.	Le sujet n'est pas habituel, ce qui fait toute l'originalité de ce jeu d'arcade.
★★★	★★	380 F	Combattez dans une autre galaxie des monstres de l'espace.	Un remake « interprété » du classique space invaders.
★★	★★★	120 F	Au volant d'une formule 1, parcourez le circuit de labyrinthe-ville en ramassant des objets.	Ce jeu est une reprise de Radar ratrace (Commodore) avec des graphismes un peu simples.
★★★	★★★	120 F	Une bataille navale graphique, sans grille ou vous utiliserez les manettes de jeux.	Le vaisseau Amiral ne peut se déplacer, il est donc très vulnérable.


Glouton
Hector


Les Envahisseurs
Hector



Envahi
Vic 20



Gastronom
Oric 1

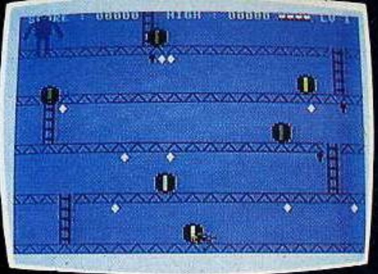
300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITÉ	EXISTE EN DISQ. K7 CARTOUCHE	RAPIDITÉ D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS[ME]
GALIXIUS	Hector	Réflexe	Hector IIHR HRX	1	★★★★	Cassette Cartouche	★★★	★★	★★★
GLOUTON	Hector	Réflexe	Hector IIHR HRX	1/2	★★	Cassette Cartouche	★★	★★★	★★
LES ENVAHISSEURS	Hector	Réflexe	Hector IIHR HRX	1/2	★★	Cassette Cartouche	★★	★★★★	★★
ALUNISSAGE	Hector	Simulation	Hector IIHR HRX	1	★★★	Cassette Cartouche	★★	★★★	★★★
JEU DU PENDU	Sanyo	Société	Sanyo PHC-25	1	★★	Cassette	★★★	★	★★
JEU DE L'ESPACE	Sanyo	Action	Sanyo PHC-25	1	★★	Cassette	★★★	★★	★★
SPACE FIGHTER PILOT	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	1	★★★	Cassette	★★★★	—	★★★
GREEDY GOOBBLER	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	1	★★	Cassette	★★★★	—	★★★
HANGMAN	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	2	★★★★	Cassette	★★★★	—	★★★
GUERRE DES ETOILES	Multitech	Réflexe	Multitech MPF II	1	★★	Cartouche	★★★	★★★	★★★
STOCK CAR	Multitech	Réflexe	Multitech MPF II	1	★★★	Cartouche	★★★	★★★	★★★
MILLE BORNES	Sideg	Société	Tandy TRS-80 I	1	★★★★★	Cassette	★★	—	—
SAUVETAGE	Sideg	Action	VIC 20 3 Ko	1	★★★★	Cassette	★★	★★	★★★
FROGGER	The Corn Soft Video	Action	Tandy TRS-80 I	1	★★★	Cassette	★★	—	★★★
XENO II	Anirog Software	Action	VIC 20 16 Ko	1	★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
ENVAHI	Games	Action	VIC 20 8 ko	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★★	★★★
KILLER CAVERNS	Games	Aventure	ORIC 1 16-48 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
ORION	Loritiels	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★★	★★
GASTRONON	Loritiels	Action	ORIC 1 48 Ko	1	★★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
GALAXION	Loritiels	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★
LE PROTECTOR	Loritiels	Action	ORIC 1 48 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
JOGGER	Severn Software	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★	Cassette	★★★★	★★	★★★
DONKEY-KONG	Severn Software	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★	Cassette	★★★	★★★	★★
POURSUIVI	Interceptor Software	Action	CBM 64	1	★★	Cassette	★★★★	★★	★★
CRAZY KONG	Interceptor Software	Réflexe Stratégie	CBM 64	1/2	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★







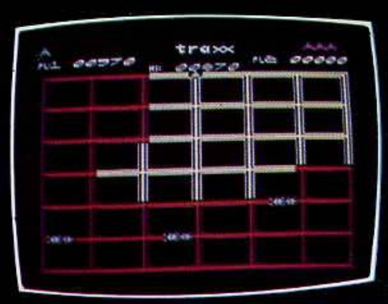


Protector Oric 1 — Jogger Oric 1 — Donkey Kong Oric 1 — Crazy Kong CBM 64

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★	★★	120 F	Votre vaisseau décolle de la planète Micron, l'ennemi apparaît et commence son attaque.	Des terribles bandits galactiques lançent leur attaque combien de temps résisterez-vous ?
★★★	★★★★	120 F	Parviendrez-vous à dévorer les pastilles d'énergie dans un labyrinthe avant que les gardiens vous arrêtent.	La version française du plus célèbre des jeux vidéo, avec plusieurs labyrinthes différents.
★★	★★★	120 F	Vous devez détruire des envahisseurs venus d'une autre galaxie avant qu'ils n'atteignent la terre.	De gros graphismes permettront aux enfants de combattre sans peine les envahisseurs.
★★★	★★★	120 F	Votre mission est d'alunir dans les meilleures conditions possibles.	Une simulation de pilotage fort bien réussie.
—	★★	125 F	Le jeu du pendu avec un graphisme agréable, à chaque mauvaise lettre l'échafaud se monte.	Un grand nombre de mots contenus dans le programme permettent de jouer seul face à l'ordinateur.
—	★★	125 F	Le but de votre mission : percuter les bases ennemies, tout en évitant les missiles.	Un jeu classique mais distrayant pour les passionnés d'action.
★★★	★★	60 F	Vous allez combattre une armée d'envahisseurs venus d'une autre galaxie, à bord du missile commande.	Des réflexes seront nécessaires pour mener à bien votre mission.
★★	★★	60 F	Il faut manger des gaufrettes et éviter les redoutables gardes.	Une version très simplifiée du jeu Pac-man, rapide et amusante qui mettra vos nerfs à dure épreuve.
★★★	★★★	60 F	Un jeu pour deux personnes, le premier entre un mot, et le second cherche la solution.	Hangman est une adaptation d'un jeu bien connu des écoliers : le pendu.
★★★	★★	200 F	Une nouvelle guerre des étoiles pleine de surprises.	Les batailles spatiales sont très nombreuses, en voici une pour le MPF II.
★★	★★	200 F	Une course de voiture sans merci, faites attention aux autres concurrents et tout ira bien.	Pour devenir champion de France du rallye vidéo il vous faudra une grande maîtrise de la conduite auto.
—	★★★★	80 F	Le mille bornes est un jeu de société, ce logiciel en applique toutes les règles.	Une très bonne reproduction en français pour les amateurs de jeu de société.
★★★★	★★★	150 F	Ramenez sur orbites les astronautes de la base lunaire 310073, attention aux OVNI et météorites.	Neuf niveaux de difficultés renderont ce jeu passionnant méfiez-vous des météorites.
—	★★	225 F	Vous êtes une petite grenouille voyageuse. Au cours de votre périple vous devez franchir une route et un fleuve.	Un superbe jeu d'adresse avec animation graphique et sonore.
★★	★★★	130 F	Votre mission est de détruire la source de carburant et munitions de XENO II.	Graphismes, sons et couleurs pour ce jeu d'arcade d'un très bon niveau.
★★★	★★★★	110 F	Aux commandes d'un hélicoptère protégez une cité des invasions « munchers » et « nasties ».	Un thème classique, avec des détails amusants animeront les parties.
★★	★★★★	110 F	Aidez le pauvre Harold à découvrir le coffre aux trésors en essayant d'éviter les pièges mortels.	Un jeu d'aventures graphiques malheureusement en anglais.
★★★	★★★	95 F	Il vous faudra aujourd'hui détruire des mouches robotisées, des bases spatiales et des vaisseaux d'attaque.	Un jeu dangereux pour la santé, votre enthousiasme vous empêchera d'arrêter ce jeu !
★★★	★★★★★	95 F	Imaginez un combat spatial complètement fou contre des choucroutes, des cornichons, des chopes de bière...	Les huit tableaux plus insolites les uns que les autres vous feront découvrir une aventure comique.
★★	★★★★	95 F	Une flotte de vaisseaux armée de laser essaiera de vous détruire. Touché, le Galaxion se transforme en globule.	Classique jeu de guerre spatial ou Galaxion se divise en deux une fois détruit.
★★★	★★★	95 F	Une lutte acharnée pour sauver la terre vient de commencer, devenez héros de l'univers.	Trois tableaux variés, avec un peu de chance vous parviendrez à détruire les forces ennemies.
★★★	★★★	95 F	Guidez un coureur intrépide qui désire traverser une autoroute puis une rivière.	Une reprise du célèbre jeu d'arcade Frogger, mais ici l'homme remplace la grenouille.
★★★	★★★	95 F	Partez secourir votre jeune fiancée capturée par un gorille en colère qui jette des barils sur votre route.	King-Kong est revenu, une autre version de Donkey-Kong avec de beaux graphismes.
★★	★★	145 F	Poursuivi par quatre monstres affamés, prenez des forces en mangeant des pastilles.	Une autre version de Pac-Man, avec des graphismes classiques. Le jeu est trop rapide pour être intéressant.
★★★	★★★	145 F	Allez secourir votre fiancée que King-Kong a enlevée, elle se trouve au sommet d'une forteresse d'acier.	Un Donkey Kong de bonne qualité, où il n'est pas évident de sauver sa bien aimée courage, elle compte sur vous.



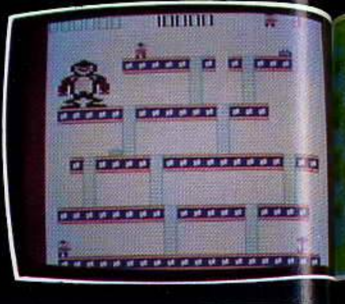
Star Trek
CBM 64



Traxx
Vic 20



Radar Ratrace
Vic 20



Krazy Kong
Vic 20

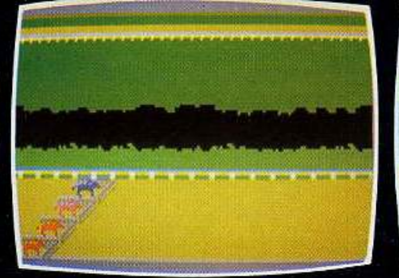
300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS[…]
STAR TREK	Interceptor Software	Action Stratégie	CBM 64	1	★★★	Cassette	★★	★★	★★
KAKTUS	Supersoft	Réflexes	CBM 64	1	★★★★	Cassette	★★	★★	★★
A COUNTRY GARDEN	Supersoft	Action	VIC 20 8 Ko	1	★★	Cassette	★★★★	★★★	★★
MATRIX	Llamasoft Software	Action Stratégie	CBM 64	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★	★★★
TRAXX	Llamasoft Software	Réflexe Stratégie	VIC 20 8 Ko	1	★★★★	Cassette	★★★	★★★★	★★★
RADAR RATRACE	Commodore	Réflexes	VIC 20	1	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★
KRAZY KONG	Anirog Software	Réflexes	VIC 20 16 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
BASE BALL	Mattel	Simulation	Intellivision	2	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
LES MATHS EN S'AMUSANT	Mattel	Educatif	Intellivision	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★
SPARTIATES DE L'ESPACE	Mattel	Combat spatial	Intellivision	1	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
MISSION X	Mattel	Guerre	Intellivision	1	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
FLIPPER	Mattel	Arcade	Intellivision	1	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
BUZZBOMBER	Mattel	Action	Intellivision Intelli-voice	1/2	★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★
BOMB SQUAD	Mattel	Aventure Action	Intellivision Intelli-voice	1	★★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
TRON SOLAR SAILOR	Mattel	Aventure Action	Intellivision Intelli-voice	1	★★★★★★	Cartouche	★★★	★★★★★	★★★
FOOTBALL	Mattel	Simulation	Intellivision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★★
LE LABYRINTHE DE TRON	Mattel	Stratégie Réflexe	Intellivision	1	★★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★
UTOPIA	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
VECTRON	Mattel	Action	Intellivision	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★
L'ANGLAIS EN S'AMUSANT	Mattel	Educatif	Intellivision	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★
CHATEAU HANTÉ	Mattel	Aventure Action	Intellivision	1	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
ECHECS	Mattel	Stratégie	Intellivision	1	★★	Cartouche	—	—	★★
ASTROSMASH	Mattel	Réflexes	Intellivision	1	★	Cartouche	★★★	★★★★	★
HORSE RACING	Mattel	Chance Stratégie	Intellivision	1/6	★★★★★★	Cartouche	—	★★★★★	★★
TENNIS	Mattel	Simulation	Intellivision	2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★


Mission x
Intellivision



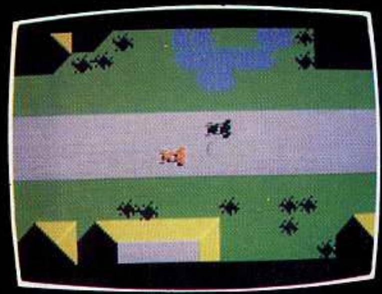
Vectron
Intellivision


Horse Racing
Intellivision

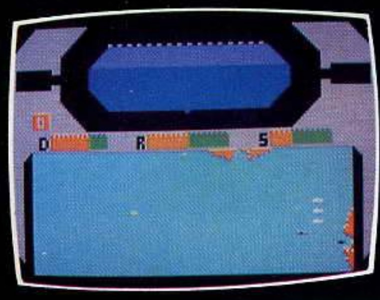


Tennis
Intellivision

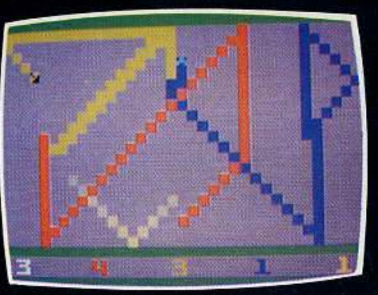
BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★	★★★	145 F	Jeu d'aventure galactique, partez à la conquête de planètes rebelles, jusqu'aux frontières de l'infini.	Un jeu d'aventure pleins de rebondissements, en cours de traduction.
★★★	★★	140 F	Empêchez un essaim de guêpes voraces de manger le cactus géant. En plus d'une buse et d'une taupe.	Un pauvre ours défend son cactus, sujet original mais plutôt destiné aux jeunes enfants.
★★	★★★★	130 F	Votre jardin est infesté de chenilles et animaux dangereux, pour sauver la pelouse, introduisez une taupe.	Un classique Centipède, avec des petits détails qui le rendront attrayant.
★★★	★★★★	155 F	Jeu d'arcade pour expert ou débutant doué. Vétérant des guerres de grille, on va vous rappeler.	Version améliorée de Gridrunner, il paraît que son concepteur n'a jamais pu atteindre le 20e tableau.
★★★	★★★★★	130 F	Capturez des boîtes sur une grille, poursuivi par des punaises malfaisantes.	Un carré à la fois, sinon vous ne pourrez former une boîte. Amusant ce jeu devient passionnant.
★★★★	★★★★★	250 F	Une souris affamée parcourt un labirynte à la recherche de fromage, poursuivie par des rats et des chats.	D'inspiration Pac-Man, un très bon jeu qui devient rapidement démoniaque, nerfs fragiles s'abstenir.
★★★	★★★	130 F	King-Kong a enlevé votre fiancée et maintenant il jette des barils dans le chemin qui mène jusqu'à elle.	Graphismes et effets sonores rendent ce grand classique attrayant.
★★★★★	★★★★★	280 F	Découvrez les joies du base-ball.	Simulation très complète, il serait temps que les Français s'y mettent.
★★	★★	310 F	Deux gorilles aux prises avec soustractions, additions, divisions et multiplications.	L'intérêt ludique des maths en s'amusant est bien mince.
★★★★★★	★★★★★★	360 F	Sauvez vos bases, réparez votre vaisseau, surveillez votre niveau d'énergie, bref, vivez la guerre du futur.	Les amateurs du genre seront comblés.
★★★★	★★★★	310 F	Bombardez toutes les cibles qui passent à votre portée.	Premier jeu de tir vraiment rapide sur Mattel.
★★★★	★★★★	310 F	Surpassez-vous et accumulez les scores les plus fous !	Une des vraies adaptations réussies de flipper.
★★★★★	★★★	310 F	Des abeilles tentent de vous encercler avec leur pollen. Eliminez-les.	Dommage que l'action ne soit pas à la hauteur des graphismes.
★★★★★★	★★★★★★	360 F	Désamorcez une bombe à Manhattan avec fer à souder, pince et extincteur.	Réflexion, logique, rapidité. Jeu d'un réalisme impressionnant.
★★★★★★	★★★★	360 F	Ralliez le MCP en partant du bord de la disquette.	Difficile de se sentir concerné par les problèmes de Tron.
★★★★	★★★★★	280 F	S'entraîner intensivement avant le prochain « Mundial ».	Une excellente simulation sportive comme seul Mattel sait les réaliser.
★★★★	★★★★★	360 F	Parcourir les circuits internes du MCP pour anéantir ce dernier.	Extrêmement difficile, ce programme vous garantit de longues heures de luttes épuisantes.
★★★★	★★★★★★	280 F	Chargez de gérer une île, vous jonglez avec pirates, récoltes, pêche et lingots d'or.	Très intéressant, Utopia se distingue réellement des autres cartouches Mattel.
★★★★	★★	310 F	Lancez un défi à l'ordinateur ! Vous tentez de générer des graphismes tandis que l'ordinateur pompe votre énergie.	18 tableaux, graphismes surprenants. Bref abstrait et complètement nouveau.
★★★	★★	310 F	Jouez avec les lettres et complètez les mots.	Un jeu assez pauvre : faire un bon jeu éducatif nécessite beaucoup plus de moyens.
★★★	★★★	310 F	Fantômes, chats noir, chauve-souris font tout pour vous empêcher de dormir.	Un bon classique des jeux de labyrinthe.
—	★★★★	360 F	Acculez le roi adverse au mât.	Une bonne cartouche apparemment, qui ne se contente pas de « pousser du bois ».
★★★	★★★	280 F	Détruisez tous les astéroïds qui passent à votre portée.	Joli, mais un peu fade.
★★★★	★★★★★★	220 F	Découvrez les joies de Longchamps sans risquer un centime.	Passionnante reconstitution qui séduira même les dénigreurs les plus farouches du tiercé.
★★★★	★★★★★★	280 F	Comme à Roland-Garros !	Bonne simulation une fois qu'on a maîtrisé le joystick.



Auto Racing
Intellivision



Sub Hunt
Intellivision



Snafu
Intellivision

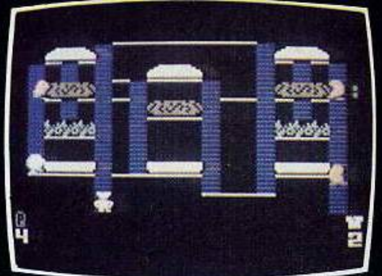


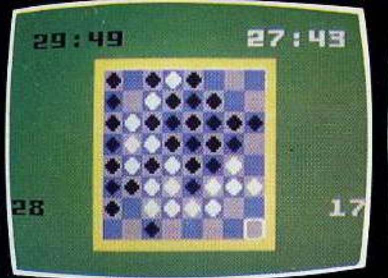
Frog Bog
Intellivision

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS…
AUTO RACING	Mattel	Simulation	Intellevision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
ROYAL DEALER	Mattel	Chance Réflexion	Intellivision	1	★★★★★	Cartouche	—	★★★★	★★★
SUB HUNT	Mattel	Bataille sous marine	Intellivision	1	★★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
SNAFU	Mattel	Habilite stratégie	Intellivision	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★★
FROG BOG	Mattel	Habileté	Intellivision	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★
GOLF	Mattel	Simulation	Intellivsion	1/4	★★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★
SEA BATTLE	Mattel	Combat naval	Intellivision	2	★★★★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★
BLACKJACK ET POKER	Mattel	Jeu de hasard	Intellivision	1/2	★★★	Cartouche	—	★★	★★★
ROULETTE	Mattel	Jeu de hasard	Intellivision	2	★★★	Cartouche	—	★★	★★
BOXING	Mattel	Simulation	Intellivision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★★
BURGER TIME	Mattel	Action	Intellivision	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
SPACE ARMADA	Mattel	Combat spatial	Intellivsion	1	★	Cartouche	★★★	★★★	★★
LOCK'N CHASE	Matel	Reflexe	Intellivsion	1/2	★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★
SPACE HAWK	Mattel	Combat spatial	Intellivsion	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★	★★	★★
STAR STRIKE	Mattel	Combat spatial	Intellivsion	1	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★
CHECKERS (dames anglaises)	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	★★★★	Cartouche	—	★★	★
BACKGAMMON	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	★★★	Cartouche	—	★★	★
REVERSI	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	★★★	Cartouche	—	★★	★
TRIPLE ACTION	Mattel	Adresse	Intellivision	1/2	★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★
REQUINS	Mattel	Habilité	Intellivsion	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★
TIREZ DANS LE MILLE	Mattel	Adresse	Intellivision	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★
PETIT PINGOUIN	Mattel	Adresse	Intellivision	1	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★
TRANSPORTS (locomotion)	Mattel	Habileté	Intellivision	1	—	Cartouche	★★★★★	★★★	★
SPACE BATTLE	Mattel	Combat spatial	Intellivsion	1	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★★	★★
BOWLING	Mattel	Habilité	Intellivision	1/4	★★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★


Black Jack Poker
Intellivision


Burger Time
Intellivision



Reversi
Intellivision


Requins
Intellivision

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	★★★★	220 F	Courrez seul contre la montre ou battez votre adversaire dans une course à deux.	Très drôle quand les deux joueurs sont de force égale sinon on s'ennuie ferme.
★★	★★★★	310 F	Battre l'ordinateur en faisant assaut de finesse avec lui.	Pour les maniaques des cartes sans partenaires.
★★★★	★★★★★★	310 F	Détruire une flotte ennemie largement supérieure en nombre et en puissance de feu à la vôtre.	Ambiance fidèlement reconstituée. Action passionnante. Sub Hunt vous met à rude épreuve.
★★★★★★	★★★★★	280 F	Enfermez les autres sans vous laisser coincer.	Un jeu extrêmement séduisant encore agrémenté par la beauté des graphismes et des mélodies.
★★★★★	★★★★★★	280 F	Attrapez avec vos grenouilles le plus d'insectes possibles.	D'une délicatesse surprenante, Frog Bog séduit tous les joueurs mais s'adresse avant aux plus petits.
★★	★★★★★★	220 F	Devenir un maître es golf.	D'une complexité rare, Golf n'est pas prêt de vous lasser.
★★★	★★★★★	280 F	Menez vos troupes à la victoire en réduisant vos pertes si vous le pouvez.	Une fois les règles complexes maîtrisées, vous découvrirez les subtilités de la stratégie navale. Recommandé.
★★	★★★★	280 F	Retrouvez l'ambiance d'un casino chez vous !	Une des meilleures simulation de ce type sur console.
★★	★★	220 F	Séduire la fortune encore et toujours !	Pas aussi drôle que le poker, la roulette s'adresse réellement aux fanatiques de ce type de jeux.
★★★	★★★★	280 F	Etalez tous vos ennemis avec le sourire.	Une fois les manipulations maîtrisées, les combats deviennent titanesques.
★★★★★	★★★★★	310 F	Reconstituez des hamburgers en évitant la légitime colère des œufs et saucisses.	Pas si facile que ça. Graphisme et bruitage adorés par les enfants.
★	★★	280 F	Survivre aux attaques venues du ciel.	Un super classique ancien et largement dépassé.
★★★★	★★	310 F	Accumulez des sacs d'or sans vous faire prendre par la police.	A la version la plus rapide, Lock'n' Chase peut s'avérer amusant, sans plus.
★★	★★★	280 F	Echappez aux bulles, aux faucons, aux comètes qui pullulent dans l'espace.	Le thème original compense l'absence d'action trépidante.
★★★★	★★★	280 F	Sauvez la terre de la destruction.	Passé la première admiration devant le graphisme, l'action trop répétée finit par lasser.
★★	★★★★	220 F	Assurez la suprématie de vos pions.	Un niveau de jeu suffisant pour vous assurer des parties intéressantes'
★	★★★★	220 F	Sortir tous vos pions avant ceux de l'adversaire.	Une bonne adaptation d'un classique des jeux de stratégie. N'en attendez pas des merveilles.
★★	★★★★★	280 F	Terminez une partie avec le plus de pions, de votre couleur, possible.	Une adaptation satisfaisante agrémentée par la possibilité de jouer sur trois damiers différents.
★★	★★★★	280 F	Faites assaut d'habilité aux commandes de tanks, de voitures et d'avions.	Très simple mais toujours aussi drôle.
★★★★	★★★★	360 F	Mangez les plus petits que vous en évitant les plus gros.	Très amusant et pas si facile que ça, Requins séduira surtout les plus petits.
★★★	★★★	310 F	Faire la preuve de son habileté en 4 jeux différents.	Une bonne combinaison de jeux pour les plus petits.
★★★★	★★★★	310 F	Faites tomber vos adversaires dans l'eau glacée en échappant à un phoque moustachu.	Destiné aux enfants, Petit Pingouin s'avère très séduisant pour tous.
★★★	★★★★	310 F	Reconstituez une voie ferrée pour que le train ne stoppe jamais.	Il est nécessaire de faire preuve de beaucoup de présence d'esprit.
★★★★★	★★★★★	280 F	Votre base est attaquée par de farouches combattants. Défendez-la.	Space Battle date un peu mais reste très agréable.
★★★★	★★★★★	280 F	Accumulez les strickes et les spares.	Une des meilleures adaptations du bowling, complexe et passionnante.



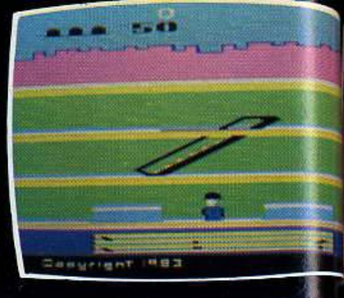
Basket Ball
Intellivision



Hockey
Intellivision

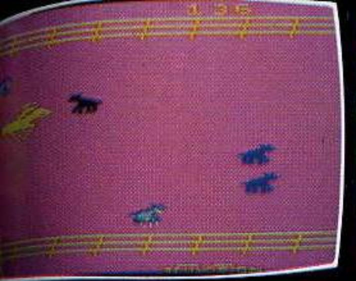


Oink
Atari 2600

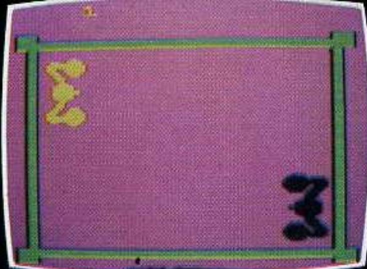

Keystone Kappers
Atari 2600

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS
NIGHT STALKER	Mattel	Action	Intellivision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★	★★★
SKIING	Mattel	Simulation	Intellivsion	1/6	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
TROM DEALDY DISCS	Mattel	Action	Intellivision	1	★★★★★★	Cartouche	★★★	★★★	★★
ADVANCED Dungeons And DRAGONS	Mattel	Action Stratégie	Intellivision	1	★★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
BASKET-BALL	Mattel	Simulation	Intellivision	2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★★
HOCKEY	Mattel	Simulation	Intellivision	2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
ARMOR BATTLE	Mattel	Combat de chars	Intellivision	2	★	Cartouche	★★★★	★★	★★
B17	Mattel	Action	Intellivision intellivoice	1/2	★★★★★	cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
OINK	Activision	Reflexes	Atari 2600	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
SEA QUEST	Activision	Habileté	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★
SPIDER FIGHTER	Activision	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
MEGAMANIA	Activision	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
CHOPPER COMMAND	Activision	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
TENNIS	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
STAR MASTER	Activision	Action	Atari 2600	1	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★★	★★
KEYSTONE KAPPERS	Activision	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
ROBOT TANK	Activision	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
STAMPEDE	Activision	Habileté	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★
BARNSTORMING	Activision	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★
BOXING	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★	★★	★
SKIING	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★
ICE HOCKEY	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★
SCRAMBLE	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	—	★★
STAR HAWK	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	—	★★
SPACE WAR	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	—	★★



Stampede
Atari 2600



Boxing
Atari 2600

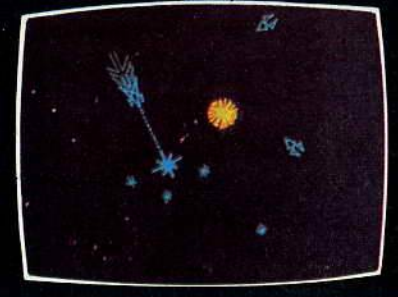


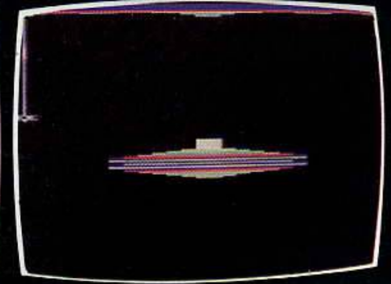
Skiing
Atari 2600

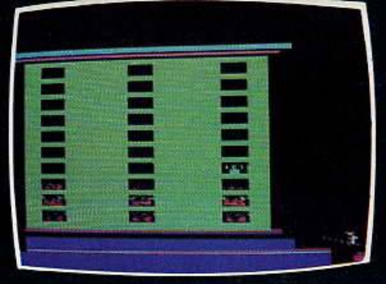


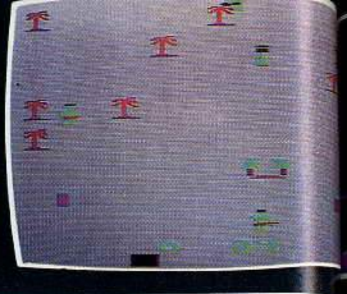
Ice Hockey
Atari 2600

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
***	****	280 F	Survivre dans un labyrinthe digne des meilleurs films d'épouvante.	Angoisse et rage de survivre tempèrent une action un peu répétitive.
****	*****	280 F	Avant l'ouverture de la saison entraînez-vous sans changer et... au chaud !	Vérité du mouvement, vaste choix de descentes une cartouche très technique
***	*****	310 F	Trom doit survivre face aux attaques des ignobles sbires, lanceurs de disques de l'ordinateur.	De prime abord assez répétitif, TRON exige de vous une endurance peu commune.
******	******	360 F	3 guerriers partent à la reconquête d'une couronne au pouvoir fantastique.	Remarquable adaptation - pour console jeux d'aventure.
*****	*****	280 F	Des paniers, encore des paniers, toujours des paniers... !	Une simulation interressante et fidèle bien que chaque équipe ne comporte que 3 joueurs.
****	****	220 F	Poussez le palet dans les cages de l'adversaire et faites tomber ceux-ci sans vous faire voir de l'arbitre.	Un excellent exutoire pour tous les agressifs en herbe.
**	*	280 F	Détruire l'ennemi bien sûr !	Malgré des paysages variés, l'action devient vite lassante.
****	******	360 F	Vous décollez d'Angleterre pour aller bombarder des cibles en Europe.	La configuration des cibles et des obstacles change à chaque partie. Passionnant.
****	****	355 F	Les trois petites cochons doivent échapper au loup qui souffle, souffle...	Très drôle et pas facile du tout.
***	****	355 F	Récupérez vos plongeurs évitez requirs et ennemis.	Les parties deviennent très vite ardues et le jeu prend toute sa valeur.
***	****	355 F	Protégez votre verger des araignées.	Un classique du genre « space invader »
***	*****	355 F	Une invasion à repousser à coup de laser.	Principe commun mais jeu passionnant.
*****	******	330 F	Protégez votre convoi.	Très dur moralement et physiquement !
***	*****	265 F	Rejouez Rolland-Garos.	Plus de réflexes que de technique...
****	******	330 F	Sauvez vos lasers d'une destruction presque certaine.	Excellente version en 3 D du jeu pour admirateur.
****	*****	355 F	Rattrapez un voleur dans un grand magasin	Beaucoup d'ambiance dans cette cartouche très vivante.
****	*****	355 F	Au loin, des chars : feu !	Passionnant pour peu qu'on aime le tir.
***	*****	240 F	Des veaux courent en tout sens, rattrapez-les.	Action et stratégie fot de Stampede une excellente cartouche.
***	*****	240 F	Evitez des obstacles aux commandes d'un vieux biplan.	Très drôle : il faut s'accrocher pour devenir champion.
**	*****	240 F	Cognez sur le nez du voisin d'en face !	Très simple mais efficace : ambiance garantie.
***	*****	240 F	Descente ou slalom au choix.	Plaisant et reposant !
***	*****	330 F	Découvrez un sport passionnant.	Génial même si ce jeu est un peu oublié.
***	******	230 F	Allez toujours plus loin dans les tunnels hostiles.	Un des meilleurs jeu d'action du moment.
***	*****	220 F	Tirez sur tout ce qui arrive.	Un tir sur cible passionnant et en 3 D.
***	*****	180 F	Deux vaisseaux en présence ; 1 seul survivra...	Le joystick n'est pas pour rien dans le plaisir des manipulations.


Solar Quest
Vectrex


Cosmic Ark
Atari 2600

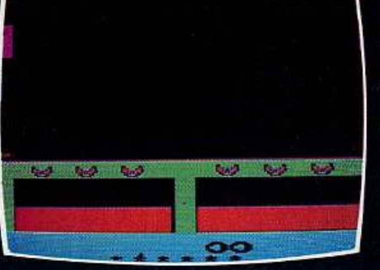

Fire Fighter
Atari 2600

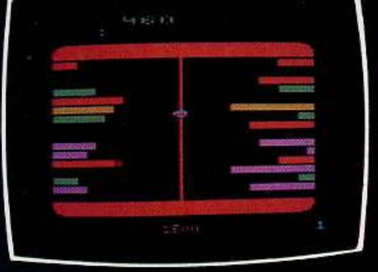

Riddle of the Sphinx
Atari 2600

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS
SOLAR QUEST	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★		★★★
JAW BREAKER	Tigervision	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★	★★
THRESHOLD	Tigervision	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★	★★
DEMON ATTACK	Imagic	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★★
STAR VOYAGER	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★	★★★
COSMIC ARK	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★★
TRICK SHOT	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★	★★★	★★★
FIRE FIGHTER	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★	★★	★★★
RIDDLE OF THE SPHINX	Imagic	Action Aventure	Atari 2600	1	★★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
ATLANTIS	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
ICE TREK	Imagic	Action	Intellivision	1	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★★
SWORDS AND SERPENTS	Imagic	Aventure	Intellivision	1	★★★★	Cartouche	★★	★★★	★★
ATLANTIS	Imagic	Action	Intellivision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
BEAUTY AND THE BEAST	Imagic	Action	Intellivision	1/2	★★	Cartouche	★★★	★★★	★★★
MICRO SURGEON	Imagic	Jugement Stratégie	Intellivision	1	★★★★★	Cartouche	★★★	★★★★★	★★★
DRAGON FIRE	Imagic	Action	Intellivision	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
TROPICAL TROUBLE	Imagic	Action	Intellivision	1/2	★★	Cartouche	★★★	★★★	★★★
NOVA BLAST	Imagic	Action	Intellivision	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
WHITE WATER	Imagic	Habileté	Intellivision	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
SAFE CRACKER	Imagic	Action	Intellivision	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
RAM IT	Telesys	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★
DEMOLITION HERBY	Telesys	Réflexes	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★	★★
FAST FOOD	Telesys	Adresse	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
SCHTROUMPFS	CBS	Habileté	CBS Colecovision	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★	★★★★★★	★★★
LADY BUG	CBS	Réflexes	CBS Colecovision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★


Atlantis
Intellivision


Dragon Fire
Intellivision


Ram it
Atari 2600



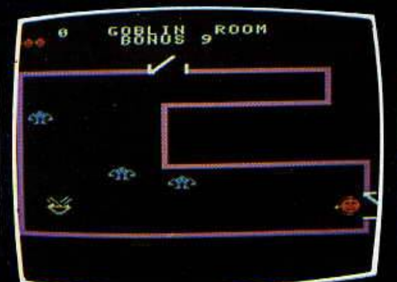
Lady Bug
CBS Colecovision

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	★★★★★	210 F	D'ignobles individus viennent voler votre soleil.	Jeu très rapide qui exige d'excellents réflexes.
★	★★★	280 F	Manger des bonbons en évitant des masques souriants.	Ici, seuls vos reflexes comptent.
★	★★★★★	280 F	Une variante du célèbre Demon Attach qui vous met aux prises avec de sinistres oiseaux.	Dommage que le graphisme soit si pauvre. L'action est trépidante.
★★★	★★★★★	340 F	De sinistres oiseaux planent dans le ciel et vous attaquent...	Un des meilleurs jeux d'action d'Imagic. La version pour Mattel n'a pas vécu longtemps (« bogues »).
★★★★	★★★	340 F	Débarrassez la galaxie des pirates qui y pullulent.	Une cartouche déjà dépassée.
★★★★	★★★★	340 F	A bord de Cosmic Ark, vous secourez des peuples voués à la destruction.	Simple amusant, rapide, 2 joueurs peuvent s'allier pour vaincre.
★★	★★★★	340 F	Toutes les subtilités du billard, à votre portée (ou presque !).	Une simulation honorable et plaisante.
★★★	★★	340 F	Sauvez l'unique habitant d'un immeuble en flamme.	Réussi graphiquement Fire Fighter lasse rapidement.
★★★	★★★★★	340 F	Traversée du désert et maléfices égyptiens pour un Prince téméraire.	Remarquable jeu d'aventure sur console Atari.
★★★★	★★★	340 F	Protégez l'Atlantide attaquée par des Gorgones.	Un bon jeu de tir sur cible.
★★★★★	★★★★★	380 F	Evitez les caribous, construisez un pont de glace pour délivrer votre dulcinée.	60 niveaux de difficultés : nous en sommes au 11e !
★★★★	★★★	380 F	Une adaptation fidèle du célèbre jeu de l'Apple qui vous plonge dans un donjon de dragon.	Une complexité rare pour un jeu sur console. Ceux qui sont arrivés jusqu'au bout peuvent nous écrire.
★★★	★★★★	380 F	Détruire les missiles qui menacent l'Atlantide.	Très beau, ce jeu s'adresse avant tout aux amateurs d'explosions en tous genre.
★★★★★	★★★★★	380 F	Sauvez une fois encore votre douce amie, enlevée par un montre.	Une adaptation originale du jeu d'arcade qui bénéficie en outre d'un humour certain.
★★★	★★★★	380 F	Sauvez un patient gravement atteind en dirigeant une sonde robot à l'intérieur de son corps.	Original et amusant, Micro Surgeon s'adresse plutôt aux enfants.
★★★★	★★	380 F	Récupérez les trésors du royaume, dérobés par un ignoble dragon.	Pour les fanatiques d'actions pures. Très beau mais un peu lassant.
★★★★★	★★★★★	380 F	Hé oui ! Votre fiancée est au mains d'un horrible individu. Dépêchez-vous !	L'entraînement acquis sur les autres jeux de ce type vous sera utile pour survivre dans la jungle.
★★★★★	★★★★	380 F	Sauvez les habitants de la terre sinon, vous serez vite entouré de Mutants.	Un Defender classique mais vraiment pas facile.
★★★	★★★	380 F	Descente de rivière, exploration de contrées hostiles sont au programme.	Un jeu très beau, très calme, trop peut-être. Vous ne retrouverez pas les sensations du « rafting ».
★★★★	★★★★★	380 F	Cambriolez les coffres d'une ambassade sans négliger, la Mafia, une ambulance et des pétions innocents.	Imagic a réuni ici un fort beau programme, complexe et passionnant.
★★★	★★★★	290 F	Echappez à l'étau des couleurs qui se rapprochent encore et toujours.	Simple mais efficace, ce jeu devient vite stressant.
★★★	★★★★★	290 F	Noircissez le plus de cases possible en échappant aux voitures de vos ennemis.	Un principe bien connu pour une adaptation solide.
★★	★★★	290 F	Avalez tout ce qui passe à votre portée sauf les grosses saucisses roses.	Très drôle dans sa simplicité, Fast Food fait appel à tous vos réflexes.
★★★★★	★★★★	280 F	Aidez votre schtroumpf à délivrez la schtroumpfette.	Très très beau, ce jeu s'adresse aux plus petits.
★★★★★	★★★★★	230 F	Une coccinelle mange des fleurs dans un labyrinthe.	Un pacman new wave très complexe.

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES



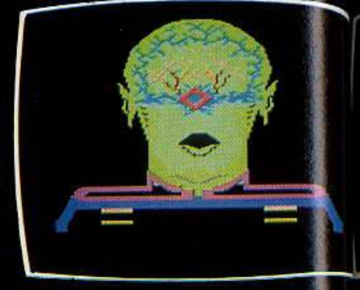
Mouse trap
CBS Colecovision



Venture
CBS Colecovision



Looping
Colecovision



Space Fury
Colecovision

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS
COSMIC AVENGER	CBS	Action	CBS Colecovision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★★	★★★★
MOUSE TRAP	CBS	Réflexes	CBS Colecovision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★★	★★★★
VENTURE	CBS	Habileté	CBS Colecovision	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
ZAXXON	CBS	Action	CBS Colecovision	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★★	★★★★
DONKEY KONG	CBS	Habileté	CBS Colecovision	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★
CARNIVAL	CBS	Habileté	CBS Colecovision	1/2	★★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★★
LOOPING	CBS	Réflexes	CBS Colecovision	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
SPACE FURY	CBS	Action	CBS Colevcovision	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★
GANGSTER ALLEY	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★	★★★	★★
PLANET PETROL	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	★★	Cartouche	★★★★★★	★★	★★
TAPE WORM	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
CROSS FORCE	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★★
LA MAISON HANTEE	Philips	Réflexes	Philips G 7400	1/2	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★
KILLER BEES	Philips	Réflexes	Philips G 7400	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
LES SATELLITES ATTAQUENT	Philips	Action	Philips G 7400	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
CATAPULTES	Philips	Action	Philips G 7400	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★★	★★★★
CHEZ MAXIME	Philips	Réflexes	Philips G 7400	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★	★★
SYRACUSE	Philips	Action	Philips G 7400	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
COMBATTANTS DE LA LIBERTE	Philips	Action	Philips G 7200	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★
TURTLES TURPIN	Advision	Action	Home Arcade	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
ROUTE 16	Advision	Action	Home Arcade	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★
JUMP BUG	Advision	Action	Home Arcade	1/2	★★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★
JUNGLER	Advision	Action	Home Arcade	1/2	★★★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★	★★
HOBO	Advision	Réflexes	Home Arcade	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
ESCAPE	Advision	Action	Home Arcade	1/2	★★★	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★



Turtles Turpin
Home Aracde



Jump Bug.
Home Arcade

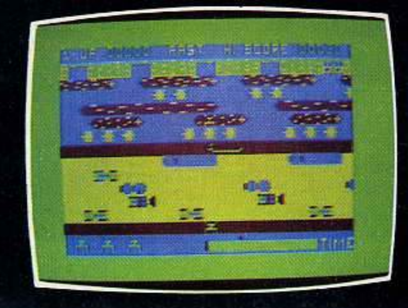


Jungler
Home Arcade

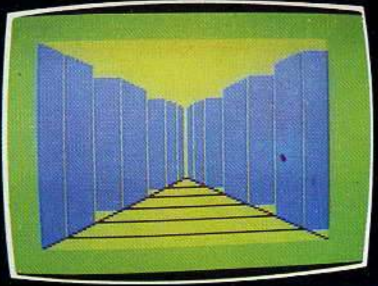


Hobo
Home Arcade

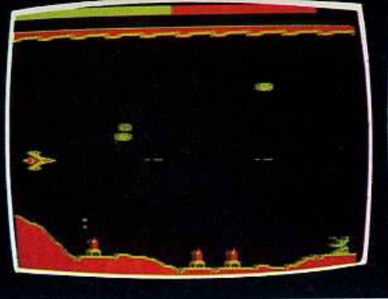
BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	★★★★	280 F	Un parcours dans un ciel peuplé d'ennemis.	Beau graphisme, action trépidante : un bon classique.
★★★★★★	★★★★★	280 F	Encore un jeu de labyrinthe ; des souris et des chats s'affrontent.	Très agréable à jouer.
★★★★★★	★★★★★★	280 F	Explorez les pièces d'un château fort.	Passionnant et très rapide.
★★★★★★	★★★★★★	320 F	Détruisez la citadelle Zaxxon.	Le meilleur jeu de l'année ?
★★★★	★★★★★★	280 F	Sauvez enfin votre petite amie.	Remarquable adaptation du jeu d'arcade.
★★★★	★★★★	230 F	Tir de fête foraine : excercez votre adresse !	Plaisant mais pas passionnant. Pour les amateurs.
★★★★★★	★★★★★	280 F	Pilotez un vieux coucou dans plusieurs zones différentes.	Très agréable et pas évident.
★★★	★★★★★	280 F	Combat spatial sans merci.	Le joysticks ne facilitent pas la tâche. Dommage !
★★	★★	290 F	Tirez sur les vilains, pas sur les gentils !	Très simple, plutôt pour enfants.
★★★	★★★★★	290 F	Tirez sans arrêt si vous voulez survivre.	La violence de l'engagement compense le graphisme simpliste.
★★★	★★★★	290 F	Votre ver de terre doit devenir grand...	Très drôle et pas si facile que ça !
★★★	★★★	290 F	Faites feu sur tout ce qui bouge.	Un effet 3D augmente le stress engendré par Cross force.
★★★	★★★	210 F	Gagnez les combles d'une maison hantée.	Très beau décor mais action répétitive.
★★	★★★★★★	210 F	Aidez des abeilles à créer des ruches.	Passionnant et très rapide.
★★	★★★★★	210 F	Survivre dans un vaisseau entouré d'astéroïds.	Excellent jeu de SF agrémenté d'un nouveau décor.
★★	★★★★★	210 F	Détruisez le chateau de votre adversaire.	Très simple mais très drôle.
★★	★★★★	210 F	Aidez le serveur du célébre restaurant.	Rapidité et présence d'esprit seront nécessaires pour gagner.
★★★	★★★★★★	210 F	Syracuse est attaquée. Défendez-la.	Bon jeu d'action, très vif.
★★★★	★★★★★	210 F	Libérez les prisonniers de l'espace.	Très rapide et vivant.
★★★★★	★★★★★★	260 F	Délivrez vos bébés tortues sans vous faire écraser.	Très sympathique. Conviendra bien aux plus jeunes.
★★★★	★★★★★★	260 F	Course de voiture dans un labyrinthe.	Excellente version d'un jeu bien connu.
★★★★	★★★★★★	260 F	Sautez au volant de votre buggy et cherchez les trésors.	Passionnant, beau, Jump Bug est un des meilleurs jeux Advision.
★★★	★★★★★	260 F	Mordez la queue du Dragon adverse.	64 combinaisons de jeux pour les amateurs d'action.
★★★	★★★★★★	260 F	Faites traverser une route encombrée à un pauvre vagabond.	Très beau et en (presque) 3D.
★★★	★★★★★	260 F	Sortez vivant d'une prison aux murs électrifiés.	Un principe bien connu mais toujours passionnant.



Frogger
Dragon 32



Phantom Slayer
Dragon 32



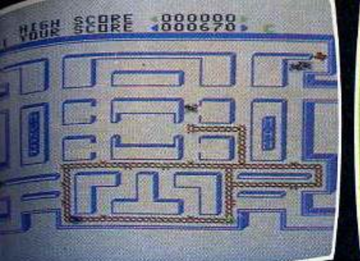
Moon Raider
BBC



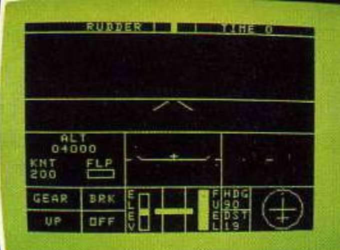
Indoor Soccer
TI 99/4 A

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS
STOCK CAR	Informatique Service	Action	ZX 81	1	★★★★	Cassette	★★★★	—	★★★
FROGGER	Microdial	Action	DRAGON 32	1	★★★★	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★
CUTHBERT GOES WALKABOUT	Microdial	Action	Dragon 32	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
PHANTOM SLAYER	Microdial	Aventure graphique	Dragon 32	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
DRONE DATATANK	Cable	Action	Dragon 32	1	★★★★★	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
STORM ARROW	Dragon	Action	Dragon 32	1	★★★★	Cassette	★★★★★★	★★★★	★★★
GALAX ATTACK	Dragon	Action	Dragon 32	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
MOON FALL	Camsoft	Action	LYNX 48K	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
DUNGEON ADVENTURE	Level Nine Computing	Aventure	LYNX 48K	1	★★★★	Cassette	—	—	—
747	Doctor Soft	Simulation	BBC 32K	1	★★★★	Cassette	—	★★	★★★
MOON RAIDER	Micro Power	Action	BBC 32K	1	★★★★	Cassette	★★★	—	★★★
SWOOP	Micro Power	Action	BBC 32K	1	★★★	Cassette	★★★★★	★★★	★★
CAR WARS	Tewas Instruments	Action	TI99/4A	1	★★★	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
INDOOR SOCCER	Texas Instruments	Sport	TI99/4A	2	★★★★	Cartouche	★★★	★★★	★★
TI INVADERS	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
MUNCH MAN	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
TOMBSTONE CITY	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	★★★★	Cartouche	★★★	★★★★	★★★
CHISZHOLM TRAIL	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★
WUMPUS	Texas Instruments	Déduction	TI99/4A	1	★★★★	Cartouche	—	★★★★	★★
FLIGHT SIMULATOR	P.P.S.	Simulation	Dragon 32	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★	★★★
TRAP	ViFi Nathan	Action	T07	1	★★★★	Cartouche	★★★★	★★★	★★
ATOMIUM	ViFi Nathan	Reflexion	TO7	1/2	★★★★	Cartouche	—	★★★	★★
LOGICOD	ViFi Nathan	Reflexion	TO7	1/2	★★★★	Cartouche	—	★★★★	★★
LES FLIBUSTIERS	ViFi Nathan	Reflexe	Apple II	1	★★★★★	Disquette	★★★	★★	★★
SUB-MARINE	Sega	Action	Sega SC 30000	1/2	★★★★	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★



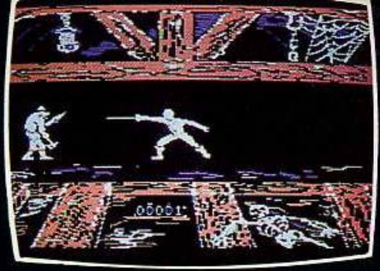
Munch Man
TI 99/4 A



Flight simulator
Dragon 32



Trap
T07



Les Flibustiers
Apple I I

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
—	★★★★	75 F	Course de voiture.	Jeu rapide au graphisme agréable.
★★★★	★★★★★	190 F	Faire traverser la grenouille.	Très bonne réalisation au graphisme réussi et pas facile du tout.
★★★	★★★★	180 F	Entourer les cases pour les faire changer de couleur.	Jeu amusant.
★★★	★★★★	170 F	Découvrir les fantômes et les abattre.	Superbe labyrinthe en trois dimensions.
★★★★	★★★★	200 F	Détruire les tanks ennemis avec le vôtre.	Graphismes en trois dimensions.
★★★	★★★★	180 F	Vous évader d'un ciel rempli de vaisseaux ennemis.	Bon jeu d'action.
★★★★	★★★★	180 F	Défendez votre planète contre les envahisseurs qui attaquent votre convoi.	Bon jeu d'action.
★★★★	★★★★	120 F	Faire alunir le module tout en évitant les rochers qui parsèment la planète.	Huit niveaux de difficulté adapté à votre dextérité. Bon jeu de réflexe et de jugement.
—	★★★★★	135 F	Aventures conversationnelles en anglais, de type donjon et dragons. Vous devez découvrir le trésor abandonné dans cette île et réussir à vous en échapper.	Les descriptions des lieux sont évocatrices. Les monstres sont ceux de D & D. Il nous a vraiment séduit.
★★★★	★★★★★	180 F	Simulation de vol sur Boeing 747.	Graphismes et sonorisation réussis. Les commandes sont faciles d'usage et l'on peut même choisir sa piste d'atterrissage.
★★★★	★★★★	160 F	Effectuer un raid au milieu du territoire ennemi malgré les missiles sol-air et les différents vaisseaux qui le protègent.	Joli graphisme. Difficulté croissante. Mais les manettes répondent mal.
★★★	★★★★	160 F	Détruire les différentes vagues d'oiseaux qui piquent vers vous. Attention à leurs œufs explosifs.	Graphisme agréable et difficulté croissante. Un bon jeu d'arcade.
★★★	★★★★	365 F	Echapper à la voiture-suicide qui poursuit la votre en circuit fermé, tout en parcourant le plus de route possible.	Bon jeu d'arcade nécessitant des réflexes vifs et des nerfs à toute épreuve.
★★★	★★★★	285 F	Remporter la coupe de football, sans quitter votre fauteuil, bien sûr.	Permet d'intéressantes combinaisons mais les déplacements des joueurs sont trop lents.
★★★★	★★★★	250 F	Combattre les hordes d'envahisseurs qui menacent de vous envahir.	Jeu d'arcade très classique. Cette version est l'une des meilleures.
★★★	★★★★	365 F	Parcourir un labyrinthe tout en évitant les fantômes qui vous pourchassent.	Pac man classique et de bonne facture.
★★★★	★★★★	285 F	Détruire les petits monstres verts qui vous attaquent et survivre le plus longtemps possible dans cette cité abandonnée.	Une idée originale mais un jeu qui se renouvelle un peu.
★★	★★★	365 F	Défendre votre troupeau contre les bandits et les voleurs de bétail.	Une idée originale, mais l'action est trop répétitive.
★★★★	★★★★	285 F	Découvrir le repaire du Wumpus dans un dédale de grotte, en évitant la vase et les chauve-souris.	Un bon jeu de déduction, agrémenté d'un graphisme et d'un bruitage agréable.
★★★★	★★★★★	200 F	Simulation de 747.	Bonne simulation aux commandes agréables.
★★★	★★★★	355 F	Sortir du labyrinthe en évitant d'être dévoré par le loup.	Adaptation amusante de Pac-man.
—	★★★★	310 F	Découvrir par déduction les atomes d'un cristal.	Bonne présentation.
—	★★★★	280 F	Mastermind.	Présentaion agréable.
★	★★★	330 F	Un combat à l'épée contre toute une bande de hors-la loi armés de massues et de sabres.	Un duel impitoyable où tous les coups seront permis, même la trahison.
★★★★	★★★	n.c.	Couler la flotte ennemie.	Graphismes réussis et difficultés croissantes.

Pour la 1ère fois, le da



CBS ELECTRONIC
L'ORDINATEUR AU CO

ger en surdimension.



LES MINIS QU

Ils tiennent tous dans la poche ou sous le bras et vous promettent des parties endiablées. Voici les plus terribles !



LA POURSUITE

Voici la première voiture de poche. Au volant de votre Cadillac vous roulez sur une speedway américaine à trois voies. A vous d'avaler le plus de kilomètres possible mais attention aux autres voitures, regardez bien dans vos trois rétroviseurs pour doubler sinon c'est le crash assuré. Les Fangio en herbe arriveront sans difficulté au poste à essence situé tous les mille kilomètres. Lors du jeu I, la vitesse est limitée. Dès que vous dépassez le quota, une sirène retentie, si vous ne ralentissez pas la police s'en chargera (damned) ! Au deuxième jeu, pas de limitation, à vous la liberté mais il faut avoir de sacrés réflexes ! un jeu passionant (qui se joue sans permis) doublé d'une calculatrice très agréable. *(Lansay).*

ZAXXON

Les combats de Flash Gordon ne sont que des amuses-gueules par rapport aux terribles batailles de *Zaxxon*. En tout premier lieu, vous aurez à faire face à une attaque en ligne des vaisseaux spaciaux ennemis. Pas moyen de les éviter, une pluie de météorites rétrécie votre espace de vol. Cela ressemblerait à du tir aux pigeons si la partie ne se jouait pas en trois dimensions. Les vaisseaux attaquant partent d'une lointaine planète. (en haut à droite), il sont donc à l'origine tout petits et grossissent à l'approche de votre navire spatial (en bas à gauche). Pour les contrer, vous pourrez vous aussi vous déplacer dans la troisième dimension, adaptant votre taille à celle du vaisseau visé. Si vous venez à bout de l'invasion des

MARCHENT

vaisseaux interplanétaires, il vous faudra détruire les chars sur la base ennemie en larguant des bombes... Un des plus beau graphisme existant dans la minis de poche... Compliments à *Bandaï.*

SUPER COBRA

Installé aux commandes de votre hélicoptère, vous voici envoyé en mission dangereuse. Il s'agit de ralier la base en survolant un territoire ennemi. Il vous faut vous diriger au dessus d'un terrain accidenté tout en évitant les fusées tirées du sol, ou en les détruisant à l'aide de votre laser. Afin de vous réapprovisionner en essence, dont le niveau décroit à gauche de l'écran, bombardez les gros containers disposés le long du parcours. Le modelé du terrain change : vous aurez à éviter des météorites en suspension, puis à survoler des buildings (ce qui vous laisse peu de champs d'action) et enfin à vous diriger dans un tunnel. Entre chaque phase de jeu, vous avez une période bonus durant laquelle vous devez détruire les missiles ennemis. Un jeu très bien proportionné et très difficile. *(Lansay).*

SKY ATTACK

Un *Invaders* de la nouvelle génération. Cette visionneuse aérodynamique collée sur vos yeux, vous pénétrez dans un combat aérien en trois dimensions. Des navires spatiaux arrivent du fin fond de l'univers l'arguant des bombes dans toutes les directions. Tout en évitant ces mortels projectiles il vous faut désintégrer les vaisseaux ennemis grâce à votre tank. Vous avez des périodes de bonus durant lesquelles une série d'envahisseurs foncent sur vous à folle allure. Si vous avez de bons réflexes, les points s'accumulent. Un jeu qui parait simple mais ne vous y fiez pas, les ennemis sont malins et changent de direction au dernier moment. Un jeu très captivant qui vous entraînera pour de longues heures de jeu... Si vous êtes résistant, car devant porter la visionneuse sur vos yeux, les bras fatiguent assez vite. *(Tomy).*

ZACK MAN

En haut de l'écran, un vaisseau ennemi détruit petit à petit la montagne qui protège votre propre navire immobilisé. Vous vous trouvez en sous-sol à la recherche de la pastille énergétique qui vous permettra de repartir. Vous passez de case en case les éliminant à chaque passage (10 points par case). Mais attention, des robots vous poursuivent et leur contact est mortel. De plus dans certaines cases se trouve un rocher. Libéré après votre passage, il reste en suspension et tombe après un laps de temps variable, si vous vous trouvez en dessous c'est fini. Tout se complique encore lorsque la disposition des cases change à votre insu. Alors bon courage pour atteindre la pastille avant que la montagne soit détruite. *(Bandaï).*

PAC-MAN

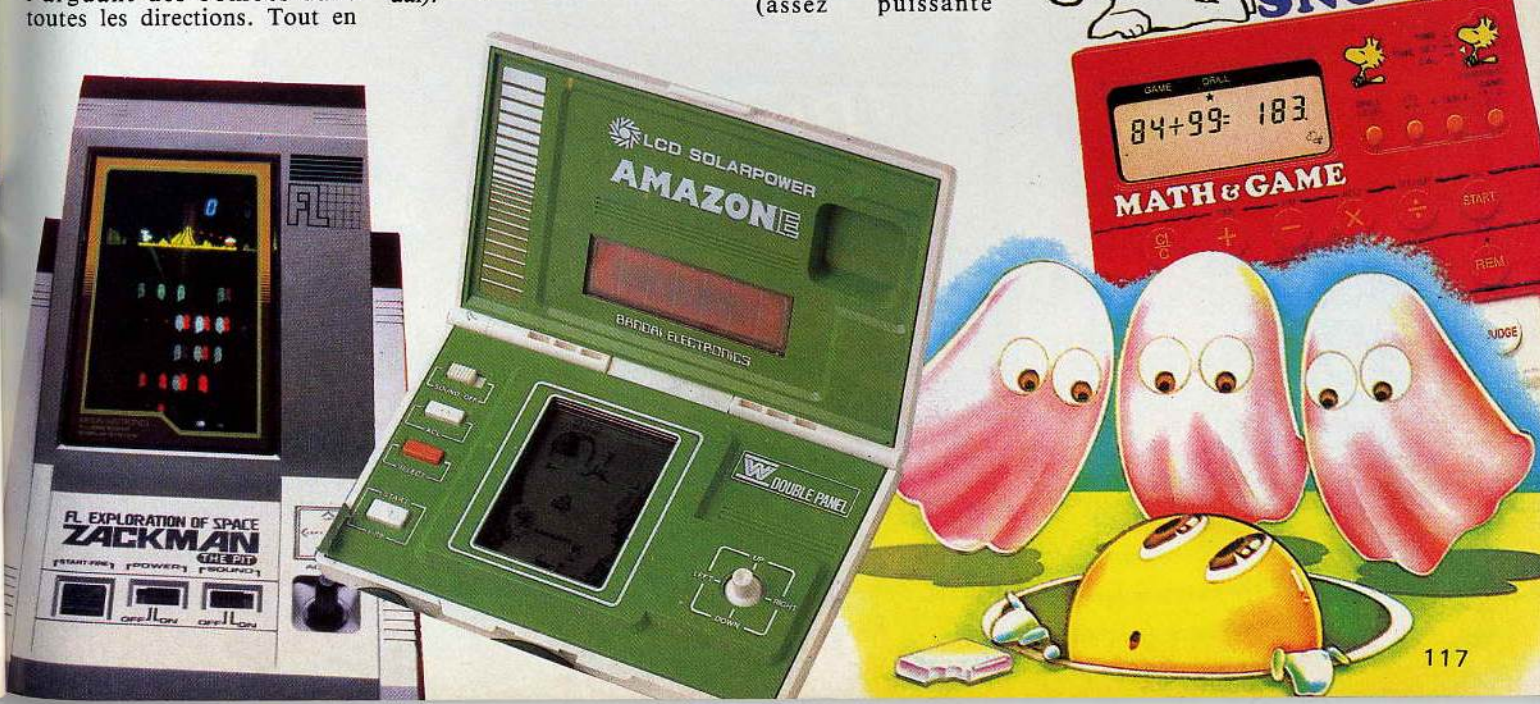
Voici un remake du célèbre jeu d'arcade, est-il vraiment nécessaire de vous rappeler le principe du jeu ? Le gros glouton jaune qui avale les pastilles le long d'un labirynthe, les quatre super vitamines qui permettent au Pac-Man de manger durant quelques secondes les fantômes poursuivants... vous connaissez ? Bon, alors passons aux autres possibilités du jeu. Un *Pac-Man* double : vous et votre coéquipier dirigez chacun un glouton ; le principe restant le même. Mais attention à ne pas vous mélangez. Ne perdez pas de vue votre Pac-Man sinon s'en suit un embroglio dément. Vous avez également un « Mange et cours ». Cette fois-ci, il n'y a plus de vitamines, vous quittez votre maison, la porte se referme derrière vous. Il vous faut circuler dans le labyrinthe, manger les quatre pastilles, engloutir les fantômes, continuer à circuler dans les dédales sans vous faire manger en attendant que la porte s'ouvre à nouveau vous permettant de retourner à l'abri. *(Coleco).*

AMAZONE

Pour les passionnés des minis qui passent leurs journées à jouer, voici un appareil qui ne les ruinera pas dans l'achat de piles. *Amazone* fonctionne à l'énergie solaire (vive le progrès !) ou à la lumière d'une lampe (assez puissante quand même). Ce jeu aurait pu s'appeler « l'Aventurier de l'arche perdue ». Le courageux baroudeur doit retrouver un trésor caché au fond d'une caverne. Il devra d'abord escalader une montagne patrouillée par des caïmans, des dinosaures et d'affreuses bestioles. Arrivé au sommet il s'engouffre dans une caverne (vous passez au deuxième tableau) à l'intérieur de laquelle le guettent mygales, morts-vivants et autres chauves souris. Que d'aventures avant d'atteindre le trésor si convoité ! *(Bandaï).*

SNOOPY

Le sympathique petit beagle se retrouve de nouveau la vedette d'un jeu. Cette fois-ci il doit empêcher schroeder (le pianiste) de réveiller Woodstock et ses copains profondément endormis. *Snoopy* armé d'un maillet frappe sur les notes qui s'envolent du piano de Schroeder. Si il en laisse passer une, celle ci va cogner contre un nid faisant bondir le piaf mécontent. Tous les 100 points, Sallt se réveille et va shooter dans le piano. Un jeu très coloré, aux personnages expressifs, présenté d'une manière originale. Le boîtier s'ouvre offrant, grâce à un jeu de miroir, un écran incliné. *(Nintendo Bambitronic).* →



LES MINIS QUI MARCHENT

PROFESSIONAL

Un jeu qui fermé ressemble a un boîtier de compas. A l'ouverture il se met en place à la manière des réveils de voyage. Un double écran apparaît. Il vous faudra atteindre un certain score sur le premier écran avant de passer au second. Ce qui revient à éliminer un grand nombre de vaisseaux envahisseurs en les ajustant grâce au viseur. Le deuxième jeu vous entraîne dans le tunnel de la mort. *(Bandaï)*

MEGA 10.000

Nathan le grand maitre des jeux éducatifs a créé le Méga 10 000. Un nom bien modeste car en fait cet ordinateur mémorise 11.600 réponses. Il est accompagné de 10 livrets de questions. Le premier est réservé aux tout-petits, le deuxième aux juniors ; les autres étant pour les adultes : sport et vie pratique, histoire et géographie, vocabulaire et littérature, culture générale et le dernier jeux, tests et questions insolites. Ne vous fiez pas à la présentation enfantine du jeu, il fait appel à toutes vos connaissances et certaines colles sont vraiment très très dures. L'ordinateur enregistre vos réponses, juge et mémorise vos scores qui s'échelonnent de 1 à 3 points par question suivant la difficulté. Un jeu pour les après-midis en famille, entre amis... ou en solitaire. De toute façon c'est un très bon moyen de faire le point sur vos connaissances *(Fernand Nathan).*

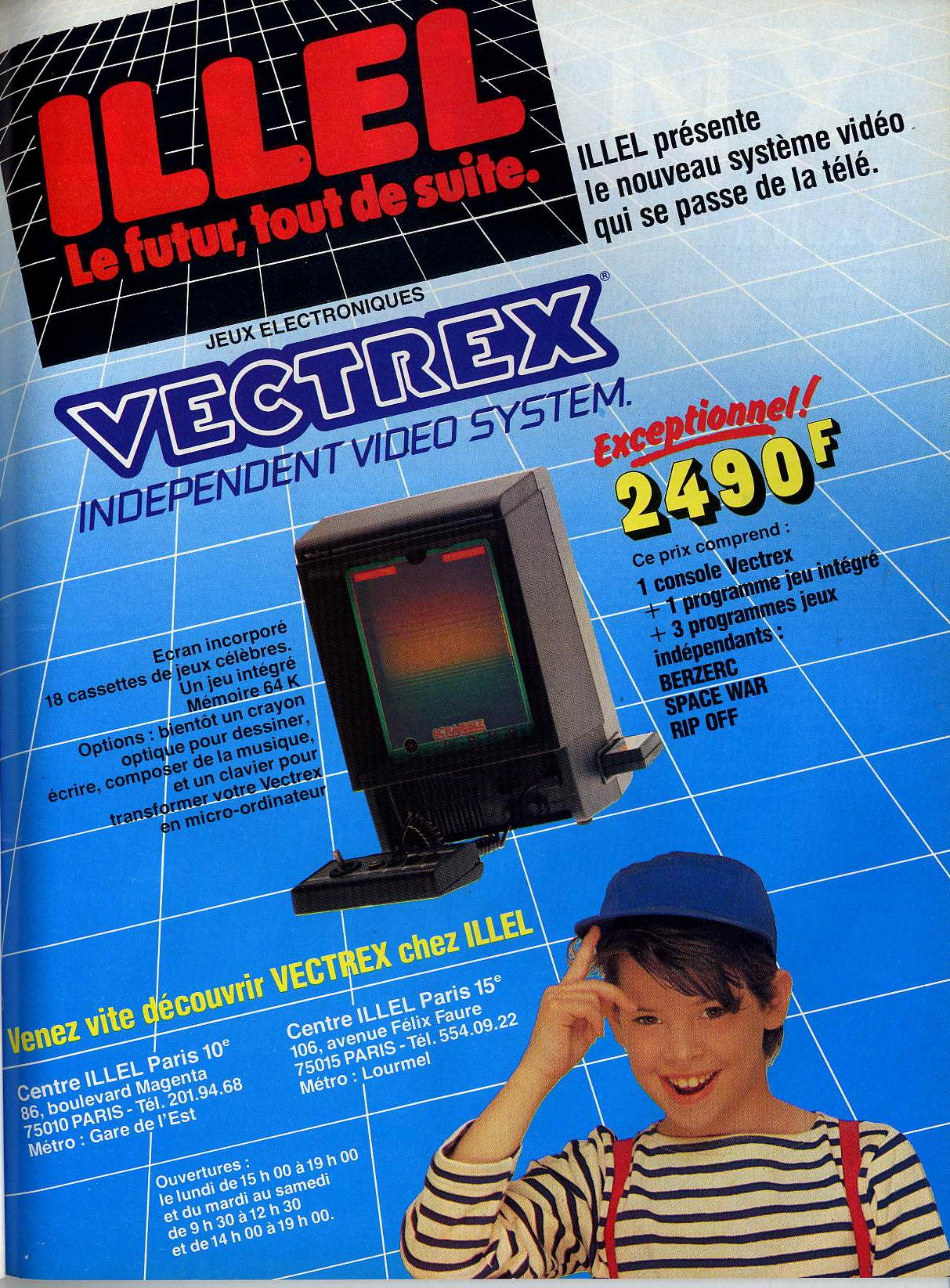
BRAIN BAFFLER

Ce dérivé des « chiffres et des lettres » et du « Master mind », vous offre sept jeu. Avec « anagrammes », un joueur inscrit un mot dont l'ordinateur mélange les lettres. L'adversaire doit retrouver ce nom au plus vite. Pour « faite un mot », tapez chacun votre tour une lettre, puis composez un mot, le plus long possible. « Le mot flash » suit le même principe que « faite un mot » mais cette fois-ci l'ordinateur change une lettre toutes les secondes... ce qui vous offre plus de possibilités mais requière une certaine rapidité d'esprit. Avec « Le nombre caché », un nombre apparait chiffre par chiffre. A vous d'arrêter la progression puis d'essayer de la reproduire. Avec « le pendu », vous programmez un mot qui s'efface ne laissant que des tirets pour chaque lettre. A votre adversaire de les remplir. Même principe avec « Top secret I » mais vous jouez cette fois-ci contre votre adversaire qui détermine le nombre. Pour programmer vos jeux, n'ayez crainte, le fascicule d'explication est très clair. *(Mattel Electronique).*

SNIPER

Nous nous retrouvons de nouveau dans l'espace, votre cargot spatial est fixe mais votre laser orientable. Il possède 5 positions autour du vaisseau. La soucoupe ennemie ne tire pas, elle apparait et disparait à vive allure. Durant le temps imparti, il vous faut la détruire le plus souvent possible. Le principe est simple, l'application l'est moins. Vous avez l'habitude de guider d'une main et de tirer de l'autre sur des commandes groupées. Ici les commandes sont réparties de chaque côtés de l'appareil. La main droite dirige un bouton de rotation du laser dans le sens des aiguilles d'une montre et un de tir, la gauche celui du mouvement inverse ainsi qu'une autre mise à feu. Pour éliminer la secoupe, il vous faut positionner en jouant avec les deux touches de direction puis sauter sur l'une des deux mises à feu, ce qui demande une rapidité d'exécution importante vu le temps perdu à passer d'un bouton à l'autre. *(Bambi Electronic).*→




ILLEL
Le futur, tout de suite.
ILLEL présente
le nouveau système vidéo
qui se passe de la télé.
JEUX ELECTRONIQUES
VECTREX®
INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.
Exceptionnel!
2490 F
Ce prix comprend :
1 console Vectrex
+ 1 programme jeu intégré
+ 3 programmes jeux
indépendants :
BERZERC
SPACE WAR
RIP OFF
Ecran incorporé
18 cassettes de jeux célèbres.
Un jeu intégré
Mémoire 64 K
Options : bientôt un crayon
optique pour dessiner,
composer de la musique,
écrire, et un clavier pour
transformer votre Vectrex
en micro-ordinateur
Venez vite découvrir VECTREX chez ILLEL
Centre ILLEL Paris 10e
86, boulevard Magenta
75010 PARIS - Tél. 201.94.68
Métro : Gare de l'Est
Centre ILLEL Paris 15e
106, avenue Félix Faure
75015 PARIS - Tél. 554.09.22
Métro : Lourmel
Ouvertures :
le lundi de 15 h 00 à 19 h 00
et du mardi au samedi
de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h 00 à 19 h 00.

LES MINIS QUI MARCHENT

SYNSONICS DRUMS

Avis au mélomanes (roulements de tambour), Mattel a lancé cette année une super batterie électronique. De quoi satisfaire les enragés du rythme sans faire craquer les voisins aux oreilles fragiles.

Une batterie de poche (24 cm x 21 cm x 6 cm), un poid plume et un confort d'écoute (surtout pour les autres) au-dessus de tout soupson grâce au casque. Elle fonctionne sur piles ou sur secteur (malheureusement le transformateur 9 volts n'est pas fourni... sic). Elle se compose de quatre disques et de quatre séries de trois touches représentant quatre instruments différents. Les débutants préféreront les touches qui comme les orgues électriques composent des rythmes programmés. Avantages... et non des moindres... ce fantastique appareil possède trois mémoires. Vous pouvez ainsi mixer les modulations et créér des morceaux composés sans vous ruiner dans la location d'un orchestre. Lorsque vous avez maîtrisez le fonctionnement des baguettes (ne voyez aucune allusion aux restos chinois), vous pourrez vous lancer dans la création effective de morçeaux de batterie. Car contrairement aux touches, les disques réagissent à la puissance de la pression tout comme la peau des caisses de résonnances. Vous pouvez également moduler avec les mains. Vous craquerez définitivement en sachant que cet appareil peut se brancher sur votre ampli. Loin d'être un gadget, cette batterie électronique est un réel instrument de musique. *(Mattel Electronique).*

SUPER SIMON

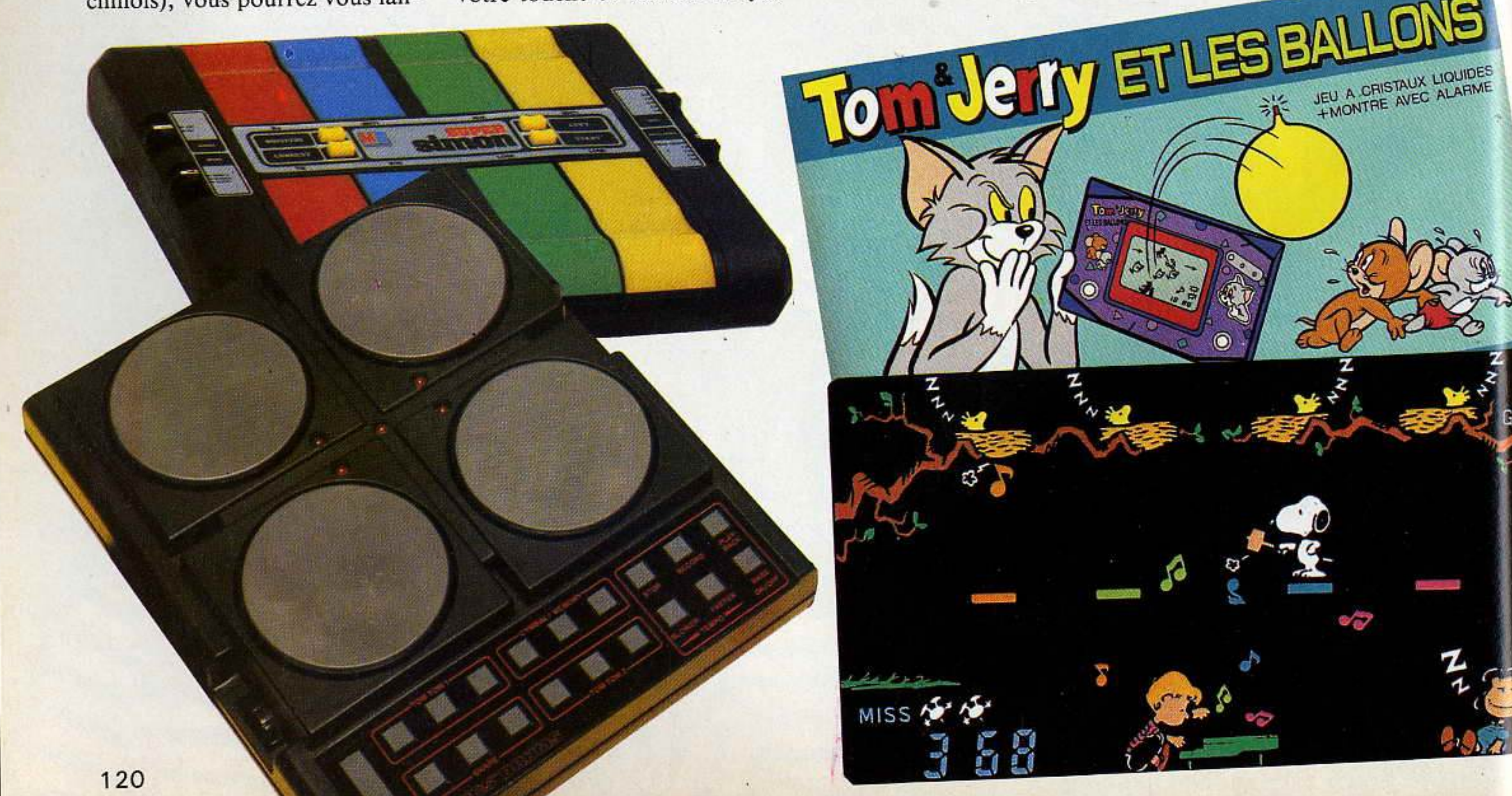
Un jeu visuel et sonore de mémorisation. Le jeu se compose d'une série de quatre touches de couleurs différentes (une autre série se trouve en vis à vis de la première afin de jouer à plusieurs sans se gêner). Premier jeu, l'ordinateur allume successivement les touches qui émettent chacune un son différent. A vous de recomposer le rythme sans fautes. A chaque réussite *Super Simon* créé une nouvelle série plus longue. Deuxième jeu, chaque joueur choisit une couleur (donc quatre joueurs maxi). Vous devez retranscrire la série de signaux en appuyant chacun votre touche en suivant le rythme ordonné. Troisième jeu, l'ordinateur émet une phrase musicale puis brouille les pistes en allumant à tour de rôle toutes les touches et appelle une couleur. Le joueur désigné doit retrouver la série. Quatrième jeu, cette fois-ci il vous faut répéter les séries exactement en même temps que *Super Simon* les répète lui-même. Enfin, cinquième jeu, même chose que lors du jeu 4 mais *Super Simon* ne répète pas, il faut appuyer sur les touches dès le premier passage. *(M.B Electronique).*

SNOOPY

Apprendre le calcul avec *Snoopy,* voilà qui est plus amusant que d'aller à l'école. En programmant une des quatre opérations, un problème simple de calcul s'affiche. Il faut taper la bonne réponse sinon Woodstock sautillera le long de l'écran et se cognera sur le bord. Au bout de trois essais le bon résultat s'affiche automatiquement. Une fois que l'enfant arrive facilement à résoudre les opérations simples, le jeu se complique. Le premier ou deuxième facteur de l'opération disparait, à lui de retrouver le chiffre manquant pour trouver le résultat affiché. Cet appareil offre beaucoup d'autres problèmes de calcul apprenant à l'enfant à manier les chiffres. Sa récompense est de voir Woodstock regagner son nid à chaque bonne réponse. Ce jeu au design très attrayant est accompagné d'un fascicule explicatif présenté comme un livre d'histoire retraçant la randonnée de *Snoopy* dans le « Royaume des chiffres ». Un jeu éducatif pour les apprentis-Einstein.
(Canon)

TOM ET JERRY

Comme d'habitude Tom et Jerry sont en guerre. Tom gonfle des ballons en forme de tête de chat auxquels sont accrochés des pétards. Jerry a trois épées qu'il doit vite aller saisir pour les crever. La pauvre souris a bien du mal car par moments, des aimants bloquent les épées. Le début de la partie est simple car les ballons s'envolent directement mais par la suite ils tournoient dans les airs. Croyant qu'ils approchent vous vous précipitez mais ils redescendent. Pendant ce temps un autre ballon s'est faufilé en douce à l'opposé et explose avant que vous n'ayez eu le temps d'intervenir. *(Lansay).*➡



LE LYNX

un nouveau look dans la micro

48 K : 2990 F TTC.
96 K : 4590 F TTC.
l'unité centrale
(prix public)

Voici le LYNX, dernier né d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs. Doté d'un clavier mécanique à touches préprogrammées c'est un véritable micro évolutif.

L'esprit du LYNX est d'être et de rester un matériel "sans bidouille".

Sa version de base 48 K s'étend jusqu'à 128 K.

Autour du LYNX les logiciels de jeux et d'initiation déjà édités à ce jour sont nombreux. Et dès le début novembre il en sera édité 4 nouveaux par semaine en anglais sans compter ceux que nos concepteurs sont en train de réaliser.

Soucieux du détail GOLEM vous fournira* si vous avez déjà un moniteur monochrome un cordon vidéo pour avoir 8 nuances de vert (ou autre couleur) sur votre écran.

*En option.

Le LYNX, le premier micro qui concilie les ordinateurs familiaux et professionnels.

Le LYNX, un drôle d'animal new-look non ?

LA GARANTIE LYNX

Le LYNX est garanti 1 an pièces et main-d'œuvre contre tout vice de fabrication. En cas de panne notre service technique procèdera à la réparation dans les délais les plus brefs ou à l'échange standard du matériel.

La description et les photos de nos produits ne sont pas contractuelles.



distributeur exclusif pour la France :



140, bd Haussmann, 75008 Paris (1) 562.03.30

Démonstration et informations:
101, bd Haussmann, 75008 Paris
Tél. : (1) 265.62.89

ND CONSEIL

BON DE COMMANDE

A retourner à GOLEM, 140, boulevard Haussmann, 75008 PARIS.
Je désire recevoir ____ Unité (s) centrale (s) du LYNX 48 K, ____ Unité (s) centrale (s) du LYNX 96 K.
Ci-joint règlement à l'ordre de GOLEM : 2990 F (par unité 48 K), 4590 F (par unité 96 K).
+ 120 F de frais de port et d'assurance transport
par : ☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Autres.

Nom : ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________ Code postal ________ Tél. : ________

LES MINIS QUI MARCHENT

CIRCUS

Comme la vie d'un trapèziste est dangereuse. Il vous faut sauter de votre perchoir pour atteindre le trapèze puis rattrapper votre coéquipier au vol et enfin vous lacher sur l'autre plate-forme. Si vous manquez un mouvement, dépêchez vous de faire courir les deux petits clowns qui grâce à leur tremplin vous récupèreront avant que vous ne vous écrasiez sur la piste. Vous rebondirez sur le trempoline jusqu'à ce que vous vous rattrapiez à la plateforme. Au jeu B apparaissent deux pierrots qui jouent à la bascule. Evitez-les, sinon c'est l'accident. Devenez le trapèziste étoile du circus. A vous les applaudissement. *(Lansay).*

DUEL

Duel est le nom d'un film retracent la mortelle poursuite d'un camion et d'une voiture. Contrairement au titre ce jeu n'a rien à voir avec les moteurs. Il s'agirait plutôt d'un remake du célèbre western « L'homme aux pistolets d'or ». Vous êtes Henri Fonda et vous vous retrouvez face à Anthony Quinn. Ce duel se déroule dans une sierra pleine de cactus. Il faut les éliminer de trois balles avant de pouvoir viser votre adversaire mais attention de ne pas tirer dans la diligence qui passe entre vous deux, sinon votre bonus diminue. Pour ceux qui avaient l'habitude de jouer au duel d'arcade, sachez qu'ici les balles ne rebondissent pas sur les bords. Vous ne pouvez tirer qu'en lignes droites. Si vous n'avez pas de copains pour jouer, vous pouvez vous mesurer au Lucky Luke de l'ordinateur. N'oubliez pas qu'il tire plus vite que son ombre... bonne chance ! *(Bandaï).*

DONKEY-KONG

Qui ne connaît pas l'histoire de ce grand singe précipité de l'Empire State building pour avoir trop aimé une belle jeune fille. Vous êtes Mario, le héros, et vous devez sauver votre dulcinée des griffes de Donkey-kong. Pour cela il vous faudra gravir l'échafaudage au sommet duquel se trouve le monstre, évitant les barils qu'il vous lance. Après avoir surmonté toutes les difficultés de l'ascension, il s'agit de faire tomber Donkey Kong en coupant les cables qui le retiennent. Que de dangers encourus mais les baisers que vous prodiguera la jeune fille vaudra toutes les récompenses *(Coléco).* Tout comme le premier King-Kong suscita « X » remarques, l'histoire du grand singe à emballé les fabriquants de minis (et bien d'autres). Ainsi, il existe *King-Kong* chez Orlitronic, *Crazy-Kong* chez Lansay et *Donkey-Kong junior* chez nintendo JI 21 ou l'histoire diffère quelque peu puisqu'ici il s'agit du rejeton du grand singe allant chercher, à travers la jungle hostile, la clef qui libèrera son papa : super !.

DICTIONNAIRE ELECTRONIQUE DES MERCREDIS

Ce jeu part du même principe que le *Méga 10.000.* Un ordinateur juge les réponses trouvées dans des livrets et enregistre les scores. Ici, les cinq livrets sont réservés aux juniors. Il ne s'agit pas de questions, mais de rébus, de mots croisés et de charades de vocabulaire ou de mathématiques. Si le joueur se bloque sur un mot, l'ordinateur questionné donne les lettres manquantes. Le temps de réponse est compté. Le Dictionnaire Electronique des Mercredis ne doublonne pas le *Méga 1000.* Il offre une autre possibilité d'exercice mental *(Berchet).*

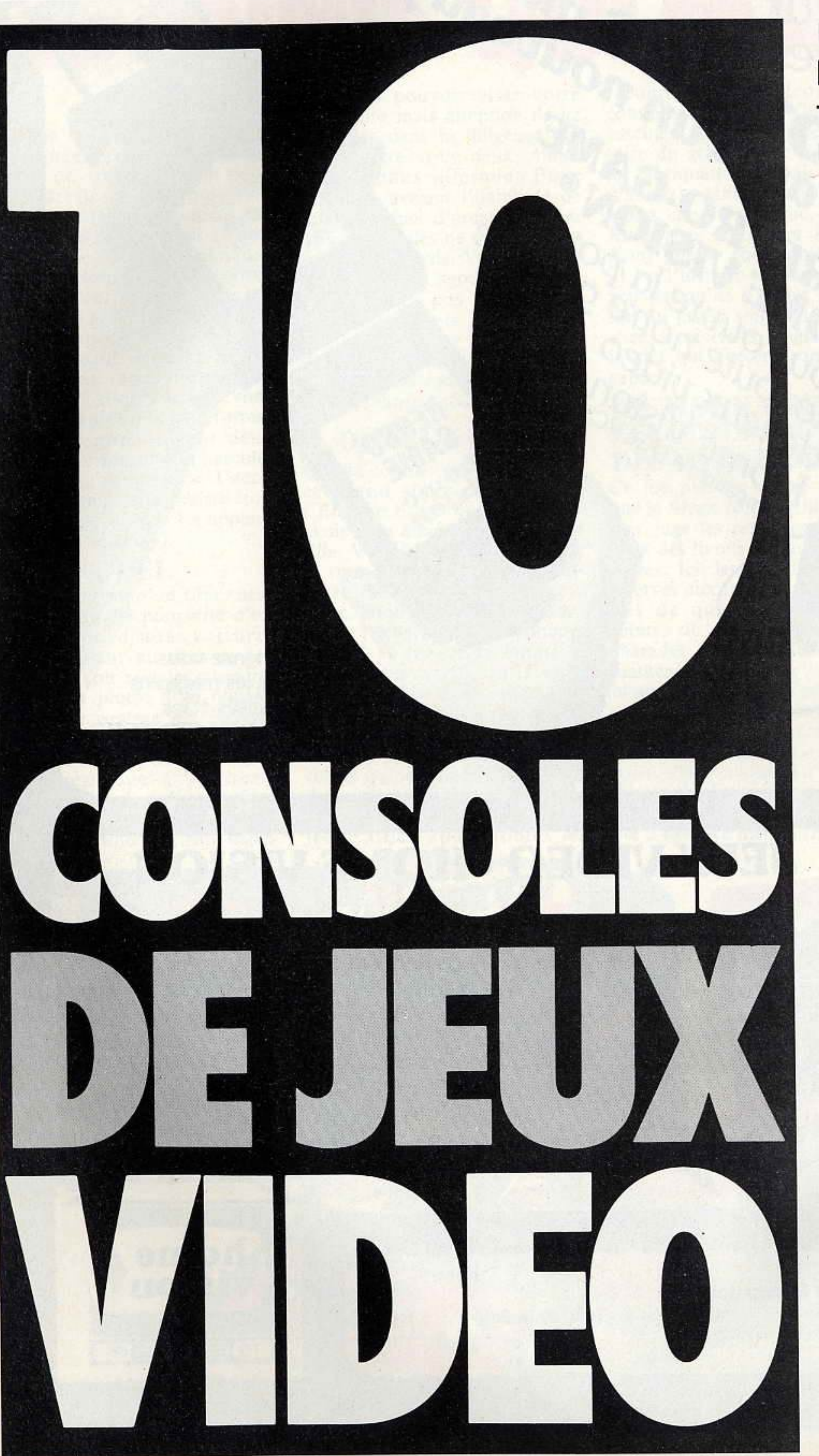
DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Nathan a fidèlement retranscrit sur écran électronique le plus que célèbre jeu télévisé. Très agréable à utiliser, car composé de touches sensibles et non de boutons, ce jeu offre trois possibilités : les chiffres et les lettres, formule classique, uniquement les chiffres pour les matheux et les lettres seules pour les littéraires. Vous pouvez jouer seul ou à plusieurs (jusqu'à trois joueurs). L'ordinateur chronomètre votre temps puis vérifie vos calculs ou votre mot, donne la meilleure solution et enfin comptabilise vos points. Un jeu que chacun devrait posséder. *(Fernand Nathan).*

HUNGRY PACK

Un autre petit frère du *Pac Man.* Un boîtier très stylé, un graphisme de jeu très sobre. Mais ne vous y fiez pas, cela ne signifie pas qu'il soit simple. Le labyrinthe comporte maintes sorties. Ne vous laissez pas surprendre par l'arrivée inopinée d'un fantôme, les fameux fantômes allant de plus en plus vite. Heureusement que sur ce jeu-ci, le maniement du joystick est très précis. *(Bazin).*





Une boîte - souvent belle et pleine d'électronique - deux manettes (joysticks), une prise pour la télévision, une autre pour la cartouche : vous avez entre les mains une console de jeux. De la plus simple à la plus sophistiquée, de la meilleure marché à la plus chère, (entre 499 F. et 2000 F.), nous avons dépecé les dix consoles actuellement vendues en France. Nous n'allons pas choisir pour vous (vous êtes assez grand!) mais vous donner toutes les informations utiles pour vous guider, notre avis et nos remarques. Avant de vous équiper, sachez toutefois évaluer correctement vos goûts et vos besoins, la qualité des jeux compatibles avec votre appareil (ceux de la marque et les autres de même standard). Du travail en perspective !

VIDEO SECAM SYSTEM

Le prix en vaut la peine !

Le Video Secam System, appelé aussi console Tronic, ne cache pas son jeu : il se veut la première console des enfants, celle qui permet de se familiariser, à moindres frais, avec le monde des jeux vidéo.

La comparer avec les consoles « haut de gamme » ne servirait à rien. Mieux vaut la juger en fonction de ses ambitions.

Se familiariser à moindre frais avec l'univers vidéo

Extérieurement, elles est fort séduisante ; l'orange de ses touches, le mélange de gris et de noir brillant, les petits joysticks, son design enfin, tout concourt à lui donner un air pimpant. Le cordon d'antenne s'échappe sur le côté gauche de la console et va se brancher sur la prise UHF de votre téléviseur. Sur le sommet de l'appareil, trois prises «jack » ; celles de gauche servent à brancher un pistolet (nous en reparlerons), celle de droite, l'adaptateur 9 volts, non fourni avec le jeu. En effet, ce mini-ordinateur peut fonctionner avec six piles de 1,5 V. Un conseil, à ce propos : si votre image devient instable ou si le jeu revient seul à zéro en cours de partie, ne changez pas les réglages du poste, cela vient sûrement de l'usure des piles. Au centre de l'appareil, la trappe de branchement des cartouches. Sous cet orifice, dix touches orange. Elles servent à choisir un jeu ; ce principe, plus clair que le défilement de chiffres des autres consoles, permettant à l'enfant de sélectionner une variante plus facilement.

Prendre un handicap pour laisser une chance aux parents

Enfin, nous trouvons une troisième rangée de commandes, qui comprend une molette marche/arrêt et volume sonore, un interrupteur de vitesses (deux vitesses sont proposées), deux interrupteurs de difficultés (amateur/professionnel), qui correspondent aux deux joueurs. Ces dernières permettent ainsi de donner un handicap au joueur le plus fort, dans le cas d'un match enfant-parent, par exemple (il va de soi que c'est l'enfant qui prendra un handicap pour laisser une chance aux pauvres parents ! !). L'interrupteur « service » donne le choix entre un service automatique ou manuel ; enfin, une grosse touche orange de remise à zéro sert de « starter ». Les manettes de contrôle, reliées à l'appareil par un câble classique, trouvent leur place dans deux alvéoles, aménagées de part et d'autre du poste de commande de la console. Très simples, elles comportent seulement un bouton « service-feu » qui sert à engager et à tirer et une manette directionnelle. Celle-ci ne possède pas de ressort de rappel, défaut mineur, car les jeux ne sont jamais très ardus. Au dos de l'appareil enfin se dissimule un haut-parleur : le son de cette console ne passe pas par votre poste de télévision. Six cartouches sont actuellement disponible et font appel, pour cinq d'entre elles, à des recettes éprouvées. La dernière, la cartouche *Stand de tir* est vendue avec un pistolet transformable, selon vos goûts, en carabine. Vous visez sur l'écran du poste de télévision les cibles qui apparaissent et vous faites feu.

Console sans prétention, mais qui remplit parfaitement ses engagements, le *Video Secam System* séduira les enfants trop jeunes pour aborder des consoles plus complexes, avec un point en sa faveur, son prix : environ 300 F !

• Nous avons aimé :
— l'esthétique ;
— la simplicité de fonctionnement ;
— le rapport qualité-prix.

• Nous avons regretté :
— le nombre trop réduit de programmes disponibles ;
— l'absence d'adaptateur (en option seulement).

→





VCS 2600 ATARI

Un illustre classique

Le roi des jeux d'action ne se laisse pas détrôner. Arrivée en France, en septembre 1982, cette console s'est rapidement imposée, au point de devenir pratiquement synonyme de jeu vidéo en général. Le succès d'*Atari* vient assurement de sa grande expérience des jeux de café, qu'elle crée et fabrique parallèlement.

Vous retrouverez donc avec le *2 600* (ex-*VCS)* tous les jeux découverts au bistrot du coin ! Et si les premières adaptations pêchaient pour extrême simplification du graphisme, certaines nouveautés sont surprenantes : comparez *Vidéo Olympics*, un *Pon* antédiluvien, et *Tennis*, qui offre un court en trois dimensions, et vous remarquez l'étendue du chemin parcouru en peu de temps. Ces progrès sont d'autant plus fantastiques que les créateurs eux-mêmes du *2600* ne pensaient pas que leur console envahirait à ce point notre univers. Questionnés sur l'évolution des jeux, ils nous déclairaient récemment avoir fort à faire pour créer des produits hyper-compétitifs avec un microprocesseur qui commence à dater.

Une crise de croissance mais des jeux hypercompétitifs

De plus, il leur faut compter avec les autres fabricants de logiciels qui produisent pour leur machine. Une grave crise de croissance a, en effet, affecté *Atari* lorsque les créateurs des premiers jeux ont décidé de voler de leurs propres ailes, pour fonder *Activision, Imagic, Parker, Spectravision,* etc. Crise gênante pour *Atari,* sans doute, elle s'est, par contre, révélée très positive pour les joueurs qui ont vu et voient encore fleurir des titres tous plus alléchants les uns que les autres. Le nombre de tableaux augmente, les personnages en scène sont de plus en plus nombreux, les décors plus fouillés, l'action passionnante, bref, on ne sait plus où donner du joystick, et ce n'est pas fini !

Extérieurement, par contre, peu ou pas de changement. Ici, pas de clavier, mais une console simple et noire à l'esthétique très dépouillée. Le logement de la cartouche est entourée de quatre curseurs : mise en marche, commutateur noir et blanc/couleurs, curseur de sélection de jeu, curseur de mise à zéro. Des commandes qui, très ingénieusement, suffisent à assumer toutes les fonctions. Pour faire défiler toutes les variantes de jeux sur l'écran, maintenez appuyé le curseur approprié. Quand apparaît le numéro de la variante désirée, il suffit d'actionner le curseur de mise à zéro et la partie commence. Les poignées *Atari* se branchent à l'arrière de la console. On trouve aussi à cet endroit les deux « switches » de difficulté : il est possible de jouer la majorité des cassettes à deux niveaux de difficulté, symbolisés par A et B.

La poignée standard est toujours un « joystick ». Le joystick *Atari* est le meilleur disponible actuellement sur le marché. Le manche de la manette est tenu dans une sorte de cercle de caoutchouc qui lui assure, tout à la fois, une certaine résistance à la pression et une souplesse bien dosée.

Le boîtier, en demeurant d'une taille très adaptée à la prise en main, comporte aussi un bouton rouge d'action, qu commande, par exemple, les tirs.

La bibliothèque se renouvelle à un rythme sidérant.

La question habituelle « Tous ces jeux ne vont-ils pas laisser une empreinte indélé bile sur l'écran de mon téléviseur ? » es résolue : quand le jeu ne fonctionne pas c'est-à-dire quand l'image émise n'es pas en mouvement et pourrait donc, à l longue, affecter le tube, l'image stabl change de couleur toutes les trois secon des et un certain mouvement automat que des objets se poursuit. Une garanti absolue contre tout incident !

Alors ? Console parfaite ? Non, san doute. Sa conception déjà ancienne l handicape par rapport aux nouveauté actuelles. Mais son impressionnante b bliothèque de logiciels sans cesse renou velée à un rythme sidérant, la profusio de « gadgets » en préparation (nouvea joysticks, extensions, etc.), les passion qu'elle suscite témoignent de son extrac dinaire vitalité. Une preuve ? C'est sur l *Atari 2600* que se déroule chaque anné un championnat du monde qui ré nit 21 pays. ■



• Nous avons aimé :
— les joysticks ;
— la ludothèque fantastique ;
— la vitalité « Atari ».

• Nous avons regretté :
— sa conception déjà ancienne ;
— son esthétique.



Centre ILLEL Paris 10e
86, boulevard Magenta
75010 PARIS - Tél. 201.94.68
Métro : Gare de l'Est

Centre ILLEL Paris 15e
106, avenue Félix Faure
75015 PARIS - Tél. 554.09.22
Métro : Lourmel

Ouvertures :
le lundi de 15 h 00 à 19 h 00
et du mardi au samedi
de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h 00 à 19 h 00.

INTELLIVISION

La dimension d'une image

Malgré de nombreux atouts, la console *Intellivision* n'a pas connu le succès qu'elle était en droit d'attendre. Dommage, car elle ne manque pas de qualités.



Clair, net, élégant, son boîtier séduit. Seules deux touches sont visibles, une pour mettre en marche ou couper l'appareil, une autre pour remettre le jeu à zéro. Deux câbles s'échappent à l'arrière, un cordon-antenne et l'alimentation secteur. Le cordon-antenne va se brancher sur la prise UHF (orange) de votre téléviseur ; il est muni d'une sorte de prise multiple à commutateur qui permet de laisser branchée simultanément l'antenne T.V. ; on se contentera de pousser le commutateur sur « Game » pour jouer, sur «TV » pour regarder les programmes. Bien des manipulations sont ainsi évitées.

L'alimentation secteur, contrairement aux deux concurrents *Philips* et *Atari*, ne passe pas par un transformateur extérieur ; celui-ci est intégré dans le coin supérieur gauche de la console, et on ne s'inquiétera donc pas que le plastique soit un peu chaud à cet endroit.

Complexité des joysticks et action directe

Les deux commandes de jeu s'intègrent à la console. Elles aussi ultra-plates, elles se glissent dans deux logements sur le dessus de l'appareil, mais les cordons « téléphone » qui les relient à la centrale de jeu sont vraiment trop courts. Le disque de commande offre 16 directions de déplacement des objets sur l'écran, deux fois plus qu'*Atari, Philips* ou *Coléco*.

Au-dessus, 12 touches argentées à pression souple. Avec chaque cassette est fourni un cache qui se glisse dans une fente située sur le haut de la commande et vient recouvrir les touches pour donner à chacune d'elles sa fonction précise dans le jeu. Sur les côtés du boîtier, 4 touches. Elles commandent généralement ce qu'on pourrait appeler les « actions directes » : shoot au football, tir d'un vaisseau, freinage d'une voiture, dérapage des skis... Elles sont disposées des deux côtés du boîtier pour ne désavantager ni gauchers, ni droitiers, grâce à une parfaite symétrie. On pourra toutefois leur reprocher d'être un peu dures à la pression.

Bref, 16 directions de déplacement, 12 touches de contrôle, et 4 boutons d'action directe, voilà des commandes bien remplies !

Les joueurs de football sont normalement constitués

En fait, la complexité des joysticks a rebuté les joueurs essentiellement attirés par l'action directe et aujourd'hui, les cartouches ont évolué vers une simplification des ordres à donner à la machine. Par contre, le graphisme, lui, reste toujours aussi séduisant même si de spectaculaires progrès ont été réalisés dans ce domaine par ses concurrents.

Les joueurs de football ont des bras, des jambes, une tête, bref, ils sont normalement constitués. Ils courent avec un réalisme surprenant, ils font les touches avec les bras, et le goal, après avoir dégagé, revient tout seul dans ses buts ! Dans *Sea-Battle*, un wargame naval, tous les bateaux, du sous-marin au croiseur, sont nettement différenciés par leur graphisme ; il flotte encore des îles aux multiples contours qui apparaissent agrandies sur l'écran quand on passe à une phase particulière de bataille. Pour les plus jeunes, une libellule sautera d'un nénuphar pour aller gober les insectes qui passent au-dessus d'elle, dans un décor et une animation qui avoisinent le dessin animé. *Mattel* a pleinement misé sur l'image, sans que cet esthétisme nuise pour autant à la clarté du jeu ; il lui apporte plutôt une dimension réaliste et parfois humoristique.

Miser sur l'image sans nuire à la clarté du jeu

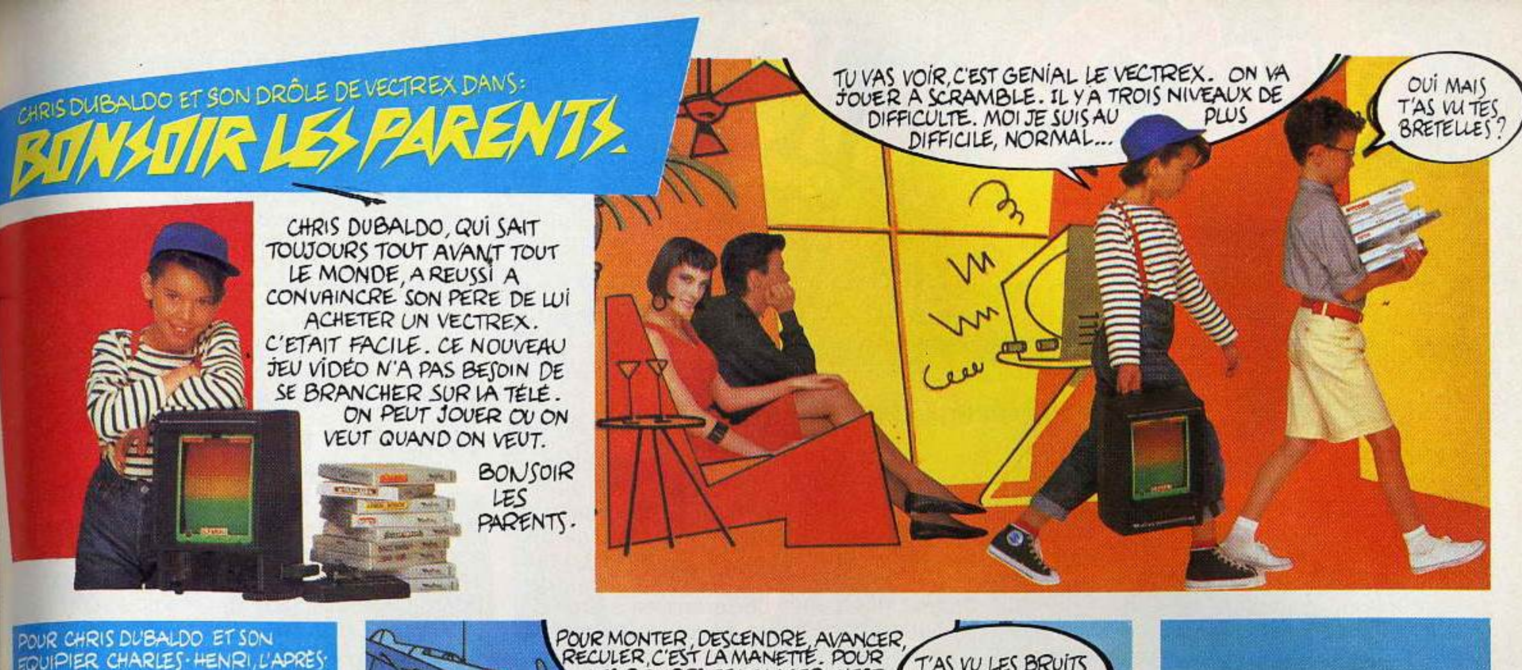
L'éventail des cartouches disponibles est très complet. Restreindre la ludothèque *Mattel* à ses graphismes serait une erreur. Les capacités de mémoire de la console *Intellivision* soutiennent bien les jeux de réflexion et les grands classiques : *Echecs, Dames, Poker*, et *Black Jack, Backgammon*, et une variante d'*Othello* très intéressante. Wargames, jeux de rôle sont également présents mais ce sont les simulations sportives qui ont longtemps été l'apanage de *Mattel*.

Une particularité : si les cassettes *Mattel* proposent moins de versions du jeu d'une même cassette, elles vous permettent, le plus souvent, de choisir les caractéristiques de votre champion au départ de la partie, voitures plus ou moins rapides ou plus ou moins maniables, boxeur résistant, cogneur ou défensif, pente d'une épreuve de ski ou de slalom, poids de la boule du joueur de bowling, lui-même droitier ou gaucher !

En fait, après des débuts prometteurs, *Mattel* n'a pas su, ou pu, profiter de l'avance technologique qu'elle avait sur ses adversaires, et si le *VSC Atari* peut compter sur un grand nombre d'éditeurs de jeux, l' *Intellivision* n'en possède que 6, et les innovations annoncées (synthéseurs de voix, extensions diverses) semblent avoir du mal à s'imposer. Rien n'est cependant joué. Depuis quelque temps un redressement se dessine et les nouveaux programmes figurent d'ores et déjà parmi les meilleurs. Preuve que tout n'est pas aussi noir que certains le pensaient.

• Nous avons aimé :
— son esthétique ;
— le graphisme de ses jeux ;
— ses possibilités d'extension.

• Nous avons regretté :
— ses jeux trop complexes ;
— l'absence de jeux leaders.









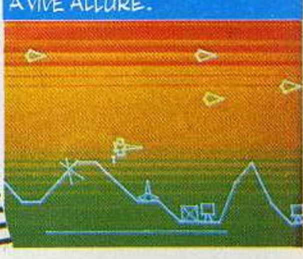


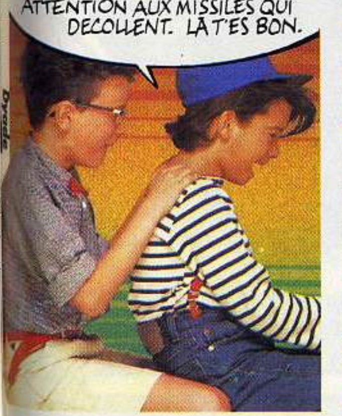
CHARLES-HENRI AVAIT OUBLIÉ DE BOMBARDER LES RESERVOIRS POUR REFAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE DE SON VAISSEAU SPATIAL. MAIS CHRIS DUBALDO ÉTAIT LÀ.



MERCI, CHRIS DUBALDO!!!







VECTREX, C'EST GEANT. ET ENCORE T'AS PAS TOUT VU. Y'A DES JEUX AVEC DES EFFETS 3-D GENIAUX. UN AUTRE EN RELIEF AVEC DES LUNETTES SPECIALES. Y'EN A MEME UN QUI PARLE. ET BIENTOT ON POURRA DESSINER SUR L'ECRAN AVEC UN CRAYON OPTIQUE. EN ATTENDANT LE CLAVIER ET LES CASSETTES-MEMOIRES.

SCRAMBLE
© GCE 1982

VECTREX COMME JEU C'EST SUPER ET COMME ORDINATEUR CE SERA ENCORE MIEUX.

VECTREX
INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.

E NOUVEAU SYSTEME VIDEO QUI SE PASSE DE LA TELE.





INTERTON VC 4000

Une carrière paisible

Dans l'univers des jeux vidéo, l'*Interton Electronic VC 4000* a ses « fans ». Ses atouts : un air sérieux et des jeux sympathiques.

L'*Interton Electronic VC 4000,* sans offrir des possibilités immenses, reste, surtout pour le néophyte, très amusant. Esthétiquement, son habillage noir mat, à peine rehaussé d'une applique argentée, lui confère un air sérieux, voire imposant.

Des joysticks aux formes étranges

Ses dimensions (33 x 21 x 13 cm) et son poids concourrent également à lui donner cette apparence. Les deux joysticks, très gros, s'encastrent de chaque côté de la trappe destinée à recevoir les cartouches. Leur forme étrange est conçue pour les maintenir en place dans leur alvéole, ce qui permet de jouer sans les tenir en main. Cela vaut d'ailleurs mieux, car les boutons de tir, rouges, placés sur la surface supérieure du boîtier, se révèlent vite épuisants. Quant aux autres touches, heureusement, elles servent peu, car leur emploi n'est guère évident non plus, du moins au début. Avec l'habitude, ces défauts s'atténuent, mais ne disparaissent pas totalement. Contrairement à ses consœurs, la console *Interton* ne nécessite pas de cache en plastique : pour jouer au *Football,* par exemple, vous découpez des cartes perforées en carton de la notice descriptive et vous les placez sur les manipulateurs de commande. Lorsqu'ils seront usés, vous pourrez ainsi facilement en confectionner d'autres... Le petit joystick, très souple, n'appelle pas de critique et suffit amplement aux déplacements des protagonistes sur l'écran, même si sa précision n'est pas toujours à la hauteur.

Curieusement, cette console se branche sur la prise VHF (et non plus UHF) de votre téléviseur, prise qui correspond à la première chaîne. Vous réglez tout d'abord l'image sur le poste TV, puis, grâce à une petite vis située sous le joystick droit, vous vous occupez du son. Le câble d'alimentation se branche à l'arrière de la console (le transformateur, non intégré, est assez volumineux), de même que les fiches de raccord des boîtiers de commande. Le fil de ces derniers est classique et assez long...

Une part infime des possibilités de la console

Pour jouer, introduisez la cartouche dans son logement, logement non protégé des entrées de poussière. La forme du boîtier interdit toute erreur de manipulation et des stries, gravées dans la masse, permettent de le saisir facilement. Ne vous inquiétez pas si, contacteur sur « On », rien n'apparaît sur l'écran. Ne vérifiez pas tous vos raccords, il faut simplement « charger » le programme, opération qui s'effectue en appuyant sur la touche surmontée de deux flèches. La touche voisine (symbole : une seule flèche) permet alors de sélectionner une variante de jeu. Enfin, « Start » donne le signal du départ. Les capacités de mémoire de l'*Interton VC 4000* (32 K Octets) devraient permettre d'obtenir des couleurs, une animation, des bruitages fabuleux, mais le résultat est cependant très décevant. Chaque cartouche, sauf celle d'échecs, n'utilise qu'une part infime de ses possibilités. Les adaptations classiques sont les plus représentées, *Ping-Pong, Tir sur cible, Envahisseurs,* mais l'amateur pourra également jouer au *Football,* avec onze joueurs par équipe : chaque touche correspond alors à un footballeur ; vous appuyez sur le bouton choisi et déplacez le joueur avec le joystick métallique. A noter

BANDAI

AMAZONE: SOLAIRE - 1 Jeu - 3 Décors -
Ref. 16815
Partez à la chasse au trésor en déjouant, les pièges qui vous attendent dans les 3 décors du Jeu.
1er décor: Rapide infernal - 2ème décor: Défilé de la mort 3ème décor: La grotte mystérieuse.

JouéClub

LA 1ère CHAINE DES PROFESSIONNELS DU JOUET VOUS PRÉSENTE:

LCD SOLARPOWER
秘境アマゾン
HIKYO AMAZON
BANDAI ELECTRONICS
DOUBLE PANEL

DOUBLE PANEL
ZAXXON
BANDAI ELECTRONICS

FL DRACULAJOH

BANDAI

VAMPIRE: FL - 1 Jeu - 3 Tableaux différents - Ref. 16299.
Sauvez la Princesse séquestrée par le Vampire. Le Prince charmant doit éviter de nombreuses embûches, et la Princesse apparait en haut de l'écran.

BANDAI

ZAXXON: L.C.D. - 1 Jeu - 2 Tableaux différents et surimpression d'écran -
Ref. 16816
Une fantastique bataille aérienne, tri-dimentionnelle. En effet, votre avion peut se déplacer dans le plan horizontal, mais aussi dans le plan vertical. De plus, les décors du Jeu changent automatiquement.

PROFESSIONAL

BANDAI

COBRA: L.C.D. - 1 Jeu - 2 Ecrans dont 1 évolutif - Heure, Alarme, Chronomètre - Ref. 72619.
Défendez la base de Cobra, pour cela détruisez les avions ennemis en vol (écran de gauche)
Ensuite, attaquez l'ennemi avec vos fusées (écran de droite).

CATALOGUE
JOUÉCLUB TRONIC
- 60 Jeux Elecroniques
- Console Vidéo et Mini Ordinateur

Pour recevoir gratuitement le catalogue **JouéClub Tronic**
la Liste de nos 205 Magasins,
retourner le bon à l'adresse ci-dessous:

Ne pas oublier de joindre 2 timbres de 2 F pour participation aux frais de port.

JouéClub-EPSE
BP 36-37 — 33083 BORDEAUX CEDEX

Nom
Adresse
Code Postal
Ville



également une *Guerre dans l'espace* intéressante (vous déplacez votre viseur vers les soucoupes volantes et faites feu), une course de chevaux, *Hippodrome*, au graphisme assez précis et un *Pac-Man* pas si facile que ça : le glouton doit avaler des symboles qui apparaissent de façon totalement aléatoire, aux quatre coins de l'écran, tout en évitant de se faire manger. Plus de trente cartouches sont ainsi mises à votre disposition et le suivi semble assuré. Tout cela explique la diffusion de l'*Interton VC 4000* qui poursuit tranquillement une carrière paisible. Seul problème : son prix (console 1 200 F, cartouche entre 170 et 350 F) naguère compétitif, risque de devenir un handicap avec l'arrivée sur le marché de nouveautés d'autres marques. ■

• Nous avons aimé :
— La ludothèque assez vaste.

• Nous avons regretté :
— L'esthétique un peu triste.
— La trop grande simplicité de la majorité des programmes.
— Les joysticks.

HOME VISION

Une ludothèque solide

Conçue en Belgique, fabriquée à Taïwan, la console *Home Vision* s'annonçait comme une rivale dangereuse pour le *VCS Atari* et pour l'*Intellivision* de Mattel. Le principe des fabricants de cette console repose en effet sur trois mots clefs : qualité, prix, dialogue.

Qualité du hardware (la console) et du soltware (les cartouches), prix compétitif — moins de 1 000 F — et dialogue entre le concepteur et les joueurs — une tribune critique devrait être ouverte prochainement pour permettre à chacun de donner son avis et qui sait de proposer ses propres scenarii et listings de jeu.
Programme séduisant : malheureusement, entre temps, d'autres consoles ont commencé à apparaître sur le marché — ce qui était prévisible — et le sacro-saint dollar, qui règne en maître sur le monde des jeux vidéo, a atteint des sommets vertigineux. Résultat, la console coûte environ 1 250 F, prix qui n'est plus particulièrement compétitif.
Malgré tout, la console *Home Vision* conserve ses qualités propres. De dimension « classique » pour une console elle n'a pas l'apparence massive d'un vulgaire parallélépipède : légèrement incliné, le plateau supérieur lui confère un petit air élancé qui pourra séduire. Les boîtiers de contrôle sont encastrés dans la console.

Les joueurs passionnés s'acharperont sur les joysticks

Les touches à pression souples, qui semblent décidément séduire de plus en plus les fabricants offrent les instructions clas-

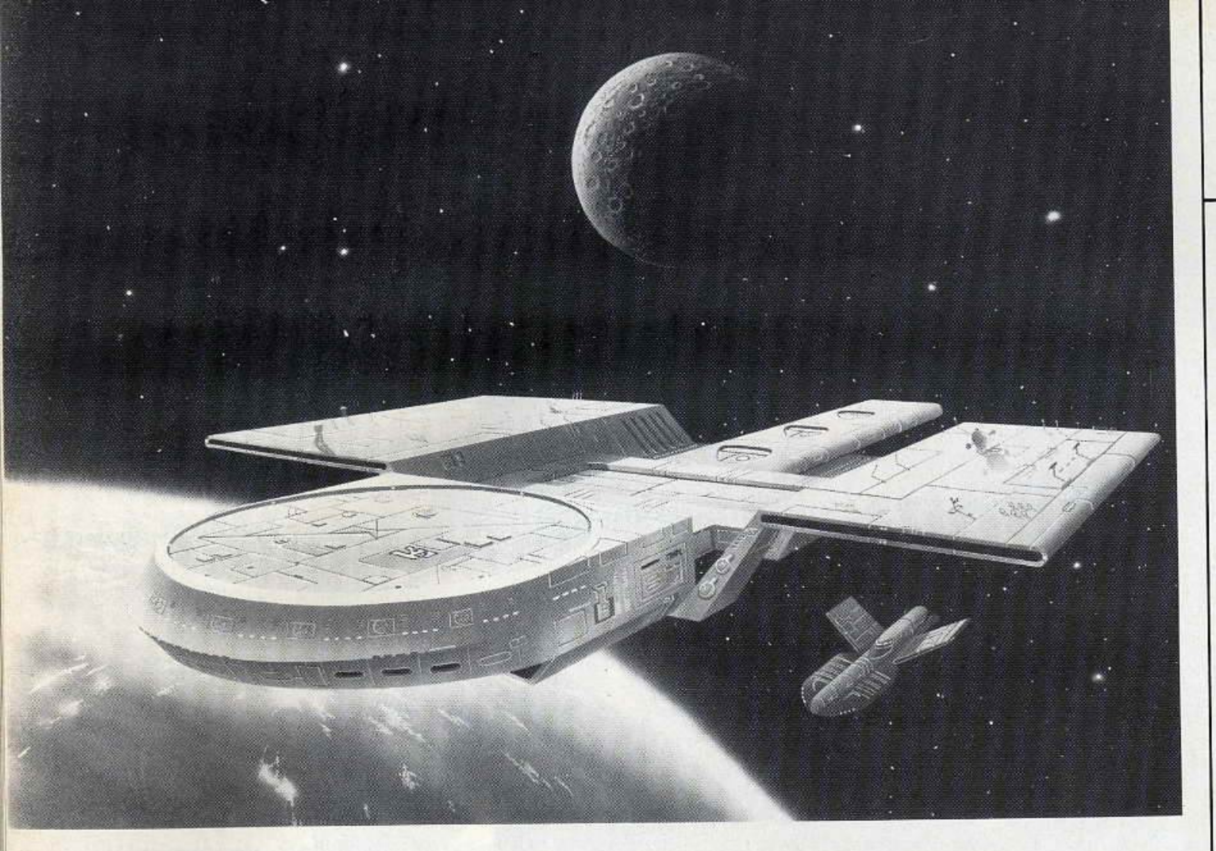


Liste de certains points de vente où vous pourrez vous procurer Milton Chess Computer

(liste au 1/08/83)

Librairie Montbaron, Bourg-en-Bresse • Doudoux Jouets, Soissons • Maison de la presse, Lurcy-les-Vis • Dupin Plessis, Élysée Jouets, Vichy • Boutique Jouets Toys, Cannes • Photo Poste, Menton • Galeries Benoît, Annonay • Carré Robert, Librairie-papeterie, Revin • Micropolis, Nain Jaune, Troyes • Château de l'Enfant, A l'Occitanie, Narbonne • Allemand 2, New Help, Ali Baba, Fanfan Jouets, Aix-en-Provence • Agnese Jouets, Marseille • Bébé Roi, Salon-de-Provence • Bazar Tarasconnais, Tarascon • Fanfan, Vitrolles • Geslin, Colombine Domino, Caen • Catherine M, Trouville/Mer • Farandole, Angoulême • Bazar Hôtel de Ville, St-Amand-Montrond • Mercredi, Bourges • Esterle Jouets, Tulle • Le Renouveau, Lannion • Paradis de l'Enfant, Guincamp • Le Nain Jaune, Perpignan • Hall Voiture Enfants, Camponovo, Klentzi, Saponaire, Besançon • Charpy, Jouetland, Montbéliard • Jeunes Années, Pontarlier • Rappez et Bernard, Pierrelatte • Rivoire Maurice, Romans • Pomme, Évreux • Coffre à Jouets, Chartres • Porte-Bonheur, Dreux • Société Jem, Quimper • Bazar Hôtel de Ville, Nîmes • Boîte à Jouets, Lestrohan Roger, Liebard, Midica, Hobby Flash, Toulouse • La Récréation, L'Union • École Buissonnière, Bordeaux • Joujouville, Béziers • Escourrou, Maison du Jouet, Montpellier • Materna, Rennes • Moulin Belge, Châteauroux • La Fauvette, Tours • Grand Bazar, Bourgoin • Measson, Roussillon • Brenet, Jouets Sélect, Marque Maillard Librairie, Lons-le-Saunier • Arlequin, Dax • Paradis des Enfants, Blois • Jouets Sport, Chazelle/Lyon • Librairie du Forez, Montbrison • Bureau Jouets, Phi Phi, Roanne • Au Passe-Temps, St-Chamond • Au Tapis Vert, Toujeux, Inter Bureau, St-Étienne • Graffi Bazar, Brioude • Hexagone, Le Puy • Au Nain Jaune, La Baule • Nounouche, Nantes • Multilud, St-Nazaire • Eureka, Orléans • Prénatal, Pithiviers • Kalinou, Libos • Yoyo, Librairie Richer, Angers • Au Petit Paris, Avranches • Clinique des Poupées, Cherbourg • Actuel Loisirs, Saint-Lô • Big Bazar, Châlons-sur-Marne • Galeries de l'Étape, Librairie Michaud, Reims • Tout pour l'Enfant, St-Dizier • Chris Boutique, Laval • Tout pour l'Enfant, Lunéville • Voiture d'Enfants, Nancy • Au Petit Quinquin, Piennes • Le Marigny, Tomblaine • Tanguy, Pontivy • Paradis des Enfants, Lorient • Guir Paul, Forbach • La Maison de l'Enfant, Metz • Brisoux, Armentières • Aux Beaux Jouets, Bébé Choyé, Cambrai • Maison de la Presse, Douai • Royaume des Jouets, Faches-Thumesnil • Récréation, Roubaix • Debienne, St-Amand-les-Eaux • Socoval, Valenciennes • Au Lutin bleu, Creil • Debresie J.-Marie, Noyon • Ludica, Monde de l'enfant, Arras • Bonini, Béthune • La Tour du Jouet, New Baby, Calais • Beaux Jouets, Lens • Enfant 2000, Nœux-les-Mines • Le Petit Navire, Farandole, Nain Jaune, Clermont-Ferrand • Bidules Card Shop, Lempdes • Librairie Grenier, Pau • Graff Bazar, Sélestat • Wery Jouets Sports, Strasbourg • Kerm, Colmar • Ets Ber, Schwab, Mulhouse • Comptoir Decinois, Decines • Galeries Demangel, Givors • Salon de Bébé, Lyon-la-Duchère • Nain Jaune, Fée des Jouets, Lyon • Bazar Lyonnais, Neuville-sur-Saône • Boutique Bleu Rose, Oullins • Béliard, Tassin-la-Demi-Lune • Titan Toy, St-Priest • Barnaud Bazar, Vive le Jouet, Villefranche-s/Saône • Galeries Modernes, Gray • Galeries Luxoviennes, Luxeuil-les-Bains • Ferraris Sports, Vesoul • Les Jeunes Années, Chalon-s-Saône • Maison du Jouet, Le Creusot • Jeune France, Libeer Modéliste, Mâcon • Pinocchio, Gai Lutin, Annecy • Galerie Annemassienne, Annemasse • L'Ourson, Évian • Bécassine, Megève • Buggy's 2000, Sallanches • Bricoleur, Galeries Printemps, Thonon-les-Bains • Forum des Halles Games, Vidéo Shop, Thénésis, Oiseau de paradis, Jeu Électronique, Jouer, Vero Onze, Futur, Arlequin, Electro Vidéo, Paris • Spédijo, Bolbec • Maison de l'Enfant, Elbeuf • Coin du Jouet, Godin Pierre, Le Havre • Baby Joujou, Jouets Shop, Rouen • Cinéma Vidéo Club, Dammartin-en-Goële • Terracher, Fontainebleau • Miot, Lizy-sur-Ourcq • Marelle, Société Le Bazar, Versailles • Aladin, Abbeville • Aux Doux Rêves, Magasin Jaune, Amiens • La Diablerie, Albi • Grand Magasin Novelty, Castres • Au Lutin, St-Raphaël • Mouette Rose, St-Tropez • Lib. Pap. Du Claret, Au Nain d'Azur, Toulon • Grandes Galeries, Fontenay-le-Comte • Ricochet, Limoges • Dufloux, Auxerre • Jivaros modèle, Sens • La Fée des Poupées, Belfort • Photo Foc, Montgeron • A Vous de jouer, Massy • Puériculture Jouets, Savigny-sur-Orge • Jardin d'Enfant, Malakoff • Ours Martin, Boulogne-s/Seine • Maquettes Nouvelles, Montreuil • Jocata, Les Lilas • Nord Distribution, Aulnay-sous-Bois • Magret, St-Denis • Philippe et Patricia, Le Raincy • Paradis des Enfants, Vincennes • Jouet Modèle Réduit, Vitry • Duprat, Maisons-Alfort • Vidéo électronique, Lyon • Fnac Lyon • Fnac Marseille • Fnac Grenoble • Fnac Nice • Fnac Annecy.


HAAHHH...
IL A BOUGÉ !!!



« **DEUX CENT CINQUANT**[E] secondes avant sortie de l'hyper-espace » annonça la voix mélodieus[e] du Cyborg. Le réveil s'était fait san[s] peine. Autour du berceau d'entropie phase, la lueur argentée du non-temp[s] s'estompait, rythmée par les pulsa-tions des psycho-moniteurs. Un cou[p] d'œil aux holos de navigation l[ui] apprit que le vaisseau se trouvait à 3 U.A. du système **ABAK.**

Le pandrug, injectée dans ses veine[s] avant son réveil commençait à fair[e] ressentir ses effets ; son métabolism[e] reprenait son rythme normal. Il s[e] leva et fit quelques pas sur des jam-bes hésitantes ; 30 mois de temp[s] objectif en animation suspendu[e] l'avaient laissé quelque peu affaibli. L'esprit clair, maintenant, il gagna [le] centre de pilotage, inspectant au pas-sage les générateurs de gravité artifi-cielle. Il s'assit dans le module de con-trôle, enfouissant sa tête dans le cas-que psycho-collecteur qui le reliait au[x] processeurs biologiques du Cyborg l'ordinateur organique. Il banda se[s] muscles dans l'attente du choc d[u] retour à l'Espace Einsteinien.

Un éclair.

Puis le néant.

L'espace d'une fraction de temps tenue qu'aucun appareil ne pourra jamais la mesurer, la masse du vai[s]-seau et de son contenu devint infini[e] égale à la masse totale de l'univer[s]

« SORTIE DE L'HYPERESPAC[E] EFFECTUEE, DERIVE TOTAL[E] DE.... » et le Cyborg égrèna une lo[n]-gue liste de coordonnées.

Sur les écrans, les étoiles apparuren[t] d'étranges configurations aussit[ôt] analysées par le Cyborg-nav, qui déduisait la position exacte du va[is]-seau par rapport à son port d'origi[ne]. La décélération de plus de 3000 étant absorbée par les gravit[o]-tampons, la perte de vitesse ne se p[er]-cevant que sur le doppler des étoil[es]. Mais déjà, les limites extrêmes de s[a] psyché étaient assaillies par [les] **ABs.** Des voiles de transmission té[lé]-pathique l'englobaient, puis se déc[hi]-raient, emplissant son esprit de b[ri]-bes de jeux et d'aventures supra-ré[el]. **ABAK** était là, tout prêt, à portée [de] pensée. Les **ABs**, les habitants [de] l'Empire **ABAK**, des créatures imm[a]-térielles avaient le pouvoir de créer [des] jeux, des aventures et de les proj[eter] directement dans votre cortex.

Des situations si réelles qu'elles éta[ient] l'image même de la vie.

Et l'Empire **ABAK** s'étendait. Il c[ou]-vrait aujourd'hui la majeure parti[e de] la galaxie du Sphynx...

(à s[uivre])



siques et suffisent amplement à toutes les manipulations exigées par les jeux. Deux boutons de tir sont également prévus sur les côtés et un « champignon » de direction couronne l'ensemble. Les cordons de raccord « téléphone » ne sont pas dissimulés sous le boîtiers, mais s'échappent par deux encoches pour se brancher à l'arrière de la console.
Les joueurs passionnés qui ne ménagent pas leur ardeur sur les joysticks regretteront simplement que le concepteur, qui n'était pas tenu par leur encombrement, n'ait pas prévu des cordons de raccordement plus longs : plus d'une fois, dans son enthousiasme, le joueur entraîne sa console avec le boîtier de commande.
Dernier détail : le branchement de la console au poste de télévision s'effectue par l'intermédiaire d'une fiche classique UHF et non par une prise péritélévision.
Le « tableau de bord » de la console comporte cinq touches, quatre à pression, une à interrupteur. Poussez ce dernier sur « on » et vous verrez, si le raccordement du transfo au secteur et à la console — fiche « jack » — a été correctement réalisé, une lumière rouge s'allume au centre de l'appareil. De part et d'autre de celle-ci, vous apercevez « start » et « select » pour les touches de gauche, « option » et « reset » pour celles de droite.

Les titres sont solides, peut-être trop !

La plupart des jeux qui « marchent » ou « ont marché » sont présents dans la ludothèque actuelle. *Falkland War*, un combat entre sous-marins et cuirassés dans une dédale d'îles ; *Third Encounter*, sur le thème de *Missile Command ; Cat and Rat*, jeu sur le principe de *Pac Man*, au graphique assez fouillé ; *Base-Ball*, assez difficile d'accès aux français peu férus de sports américains. Vous trouverez encore *Space Mission*, un tir sur cible dans l'espace, *Mars Attack*, un *Defender* édulcoré, mais pas si facile que ça ou encore *Up Up and Away* qui vous lance à l'escalade d'un building aux fenêtres redoutables, aux mégères agressives et aux chutes et pots de fleurs. *Othello* et jeu d'échecs sont également présents (n'en attendez pas des prouesses tactiques et stratégiques), sans oublier une traditionnelle course de voitures qui n'est pas sans ressembler à la version pour *Intellivision* de Mattel et l'indispensable *Space Invaders* qui est devenu, pour Home Vision, *Alien Invaders*. Bref, les premiers titres sont « solides ». Peut-être même un peu trop ! Les bruitages sont généralement réussis, mais le graphisme de quelques cartouches assez sommaire risque de décevoir.
A noter : dans un avenir proche (fin 83) devrait apparaître le clavier d'ordinateur et un adaptateur capable de « lire » les cartouches de l'*Atari 2 600* (vendu aux alentours de 750 F). Autant de « plus » pour le *Home Vision Computer System*, si, encore une fois, ils arrivent dans les délais prévus. (Console : 1 250 F environ, cartouches : 250 F). ■

- ***Nous avons aimé***
— le prix relativement abordable,
— la « philosophie »,
— les possibilités d'extension futures.
- ***Nous avons regretté***
— le manque de nouvauté en software,
— le graphisme de certains jeux,
— la venue trop tardive sur le marché.

VECTREX

Jeux d'arcades à domicile

Le premier contact avec le *Vectrex* est déroutant : on est loin des boîtiers ultra-plats, à la ligne épurée ou au design futuriste des autres consoles. Rien n'a été fait non plus pour accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur.

Aucune touche, aucune molette n'est visible ; tout l'appareil semble avoir été uniquement conçu autour de son moniteur. Résultat : un ensemble massif, à l'apparence sérieuse ; l'écran (23 cm en diagonale) est profondément enfoncé dans le boîtier pour éviter les reflets gênants ; l'habillage, en plastic noir mat, paraît résistant et bien conçu (une alvéole, aménagée dans la structure même de l'appareil, facilite grandement le transport) ; bref, sans pour autant être triste, le *Vectrex* est simple et fonctionnel.
Le joystick s'intègre sous l'écran, pour faciliter le rangement, lorsque vous ne jouez pas. Poussez simplement la petite languette en plastique située juste sous le moniteur et vous verrez le bas de votre appareil pivoter, se transformant en manette de commande.
Ce joystick est extrêmement bien conçu. Il se compose d'un petit manche à balai métallique, autocentrable et pivotant à 360°, et de quatre boutons de commande. La manette est remarquable : d'une grande sensibilité, tout en restant précise et suffisamment ferme (d'aucuns devraient bien s'en inspirer), elle autorise des déplacements sur le champ de jeu stupéfiants, dignes des meilleurs jeux d'arcade. On est bien loin des joysticks trop « durs » ou, au contraire, trop « flous » pour cause de mauvais réglages des ressorts de rappel. De même, les quatre boutons de commande offrent de multiples possibilités d'action, qu'il faudra combiner si vous voulez gagner (les concepteurs de programmes s'en sont visiblement donné à cœur joie !), et une efficacité redoutable.
Lorsque vous dégagez votre joystick, relié à l'unité principale par un câble « téléphone », malheureusement trop court, vous avez accès au « tableau de bord » du *Vectrex*. Là encore, efficacité et sobriété : une seule molette pour mettre en marche, arrêter l'appareil et régler le volume sonore ; un bouton « reset » pour commencer une nouvelle partie et remettre le compteur à zéro ; une prise pour brancher un autre joystick, et le haut-parleur. Le petit bouton (Hightness) situé au dos de l'appareil sert à régler la luminosité.
Enfin, de l'arrière également, s'échappe le cordon d'alimentation que vous branchez directement, puisque le transformateur est intégré. Fait surprenant, alors que tout a été conçu pour faciliter le rangement et le transport, on cherche en vain une place où enrouler ce banal fil électrique : deux simples ergots auraient suffi. Le haut-parleur remplit parfaitement son office : explosions, bruits de moteur, mitraillades, applaudissements, bruits de foule, musiques se succèdent sans laisser une seconde de répit, mais une prise casque eut été la bienvenue.

Les points lumineux se transforment en mines redoutables

Avec chaque cassette est fourni un filtre en plastique teinté. Ce cache transparent est maintenu en place devant l'écran grâce à quatre petites encoches. Gare aux manipulations ; attention, fragile ! La qualité du plastique est indéniable, mais il vaut mieux éviter de mettre des doigts gras dessus, de les laisser traîner sans protection. Un conseil : sortez le filtre de la boîte avec son enveloppe en papier et rangez-le de même. Vous éviterez ainsi les rayures dues au frottement contre l'emballage.
Contact ! Lorsque le jeu commence, on oublie tout. Difficile à croire sans doute tant que vous ne l'aurez pas vu de vos propres yeux, mais réellement, l'absence de couleurs, les dimensions de l'écran n'ont plus d'importance, tant le graphisme est stupéfiant : une soucoupe surgit sur l'écran et disparaît dans le lointain en semant derrière elle des points lumineux qui vont se transformer en autant de mines redoutables. Mais rien dans le mouvement de la soucoupe ne rappelle le



graphisme d'un jeu vidéo habituel. Aucun clignotement, aucune discontinuité dans le mouvement. Tout est parfait ; les objets glissent sur l'écran, apparaissent, disparaissent, foncent sur vous du fond de l'infini, bref, la simulation est totale, semblable à celle offerte par deux jeux d'arcade.

Balayage de vecteurs ou bombardement d'électrons ?

La plupart des grands succès d'arcade sont d'ailleurs au rendez-vous. *Berzerk, Star Trek, Hyper Chase, Scramble* (peut-être le plus passionnant de tous), des titres derrière lesquels se cachent les jeux d'arcade les plus connus.
De plus, les concepteurs de l'Independant Video System ont eu l'excellente idée d'incorporer à la mémoire de l'appareil un jeu passionnant. Ainsi, vous n'avez pas besoin d'ajouter au prix de *Vectrex* celui d'une ou deux cassettes plus amusantes que celle fournie d'ordinaire avec les jeux vidéo.
Il faut dire que l'IVS, techniquement, ne manque pas d'atouts. Son moniteur utilise la technologie du balayage de vecteur (Vector scan), procédé qui permet un traçage des lignes beaucoup plus clair, une meilleure luminosité, une définition



sans comparaison avec celle d'un téléviseur, qui a recours, lui, à une technique de bombardements d'électrons (Raster scan). Ce système est associé à un microprocesseur de 8 bits Motorola 68 A 09, qui fournit une puissance et une vitesse très appréciables. Mais c'est surtout la prodigieuse mémoire du *Vectrex* qui autorise ces performances ; le *Vectrex* possède en effet une capacité mémoire de 64 K ! Pourquoi autant ? Tout simplement pour obtenir une restitution des sons semblable à celle des jeux d'arcade, des effets spéciaux aussi bien visuels (rotation à 360°, troisième dimension, zoom) que sonores (explosions, bruits de foules, musiques, etc.). mais également dans une perspective d'évolution vers d'autres domaines. D'ores et déjà, on peut se procurer aux USA des cartouches de jeux « parlantes » : à la différence des jeux vidéo traditionnels, le *Vectrex* n'a nul besoin d'un module particulier, cher et parfois fragile, pour recréer la voix humaine ; d'autre part, un clavier et un crayon optique pourront prochainement transformer votre jeu en ordinateur... ■

- ***Nous avons aimé :***
— son graphisme,
— son « indépendance »,
— ses jeux d'action,
— son joystick.
- ***Nous avons regretté :***
— l'absence d'un second joystick,
— le cordon du joystick trop court,
— l'absence d'une prise-casque.

ADVISION

Une mini pleine de surprises



La console Advision, ou *Home Arcade*, au premier abord, suprprend. Son poinds plume, ses mensurations surtout (29 cm x 18 cm x 6,5 cm), comparables à celles des minis, impressionnent. Voilà une console que l'on pourra emmener partout, à la condition, bien sûr, d'avoir un poste de télévision.

Les passionnés pourront même se perfectionner, avec un mini-récepteur couleurs, une « mallette jeux » toujours prête à les suivre... L'esthétique, assez raffinée, séduit également : les joysticks s'encastrent dans deux niches aménagées sur le dessus de la console, les cordons « téléphone » étant laissés libres derrière le jeu. Ce système, s'il ne favorise pas les puristes qui ne veulent rien voir dépasser une fois leur jeu rangé, comblera, en revanche, les joueurs : la longueur de fil est très appréciable et supporte allègrement tous les mouvements parfois brutaux exigés lors de certaines parties.
Les boîtiers de commande, quant à eux, font irrésistiblement penser à ceux de la console *Mattel :* ils associent disques de direction, touches à pression souple et boutons latéraux de tir (deux seulement alors que *Mattel* en possède quatre). Cha

que jeu est vendu avec des caches en plastique blanc, peut-être un peu fragiles, qui se glissent dans deux encoches, attribuant ainsi une fonction précise à toutes les touches.
Des petites manettes sont livrées avec le jeu, manettes qui se vissent au centre des disques de direction et se dévissent pour faciliter le rangement dans un tiroir ou une mallette, par exemple.
Les cartouches s'enfichent dans un vaste logement, protégé de toute entrée de poussière par deux plaquettes qui pivotent lorsque vous branchez un programme.

Tant de raffinement pour mieux voyager

Devant cette trappe, cinq touches de commande, extrêmement agréables à manipuler : « Reset » remet le jeu au stade initial, effaçant du même coup les options choisies. « Select » permet de choisir une variante, tandis qu'« Option » introduit à l'intérieur de chaque variante certaines différences. « Start » donne, bien sûr, le signal du départ. A noter : vous pouvez, dans des conditions déterminées, combiner l'action de plusieurs touches pour obtenir certains effets particuliers (démonstration, changement de couleur, etc.). Enfin, la touche « Power » est agrémentée d'un témoin rouge qui s'allume, lorsque la console est sous tension. Pourquoi un tel raffinement ? Tout simplement parce que la vocation de *Home arcade* est, en fait, de pouvoir beaucoup voyager. Un adaptateur 12 volts a donc été intégré au jeu, adaptateur qui autorise le fonctionnement sur toutes les sources de courant. Le témoin vous évitera ainsi de laisser votre appareil en marche et garantira une longue vie à vos batteries ! Avec « Power on », le champ de jeu s'affiche immédiatement. Les couleurs sont vives, variées ; les décors généralement complexes, offrent des effets de perspective. De plus, une phase de démonstration est souvent prévue.
Quant aux cartouches de la ludothèque Advision, elles présentent toutes des preuves d'originalité, ajoutant à des jeux bien connus une touche d'humour, un « plus » qui les distinguent de leurs consœurs. ■

- **Nous avons aimé :**
  — l'esthétique ;
  — la maniabilité ;
  — la simplicité de fonctionnement ;
  — la ludothèque.
- **Nous avons regretté :**
  — les jeux parfois peu « lisibles » ;
  — les caches en plastique fragiles ;
  — l'absence du cordon de raccord pour batterie 12 volts (en option).

COLECO

La star de l'année



Le design austère, rigoureux de la console *CBS Electronics* inspire d'emblée confiance mais, c'est indéniable, la recherche esthétique n'a pas été prioritaire.

Les appliques en simili acier brossé, les ouïes d'aération, les motifs géométriques qui délimitent chaque surface constituent les seules décorations de ce parallélépipède rectangle (38 x 24 x 7,5 cm). Les boîtiers de contrôle fournis avec la *Colecovision,* s'encastrent dans deux niches aménagées dans la moitié supérieure gauche de la console — les petits « champignons » qui servent de joysticks dépassant dangereusement —.
Deux touches de commande seulement sur la console : le contacteur « on-off » et une touche « reset » dont on se sert peu, puisque la plupart des ordres sont transmis par l'intermédiaire des manettes de jeu. Deux trappes dissimulent les broches d'adaptation des programmes et des extensions. La première, située sur le dessus de l'ordinateur, est fermée par une plaquette métallique qui pivote lorsque vous branchez une cartouche de jeu. La deuxième trappe, qui s'ouvre sur le devant de l'appareil, vous permettra de brancher les divers modules prévus pour les prochains mois.

Le cordon d'alimentation, quant à lui, se branche à l'arrière de la console ; le transformateur n'est pas intégré, défaut (relatif) dû à son poids et à son encombrement. A ce propos, il vaut mieux débrancher l'ensemble lorsqu'on ne joue pas, pour éviter tout risque de surchauffe.

La puissance autorise tous les effets spéciaux

Enfin, de l'arrière s'échappe également le câble de liaison avec la télévision qui passe, bien entendu, par la prise péritélévision : les couleurs sont parfaites, la netteté impeccable et bien des manipulations sont évitées ; vous n'avez pas besoin, pour jouer, de débrancher à chaque fois le câble de l'antenne TV et n'aurez plus de problème avec la recherche des différents canaux.
D'un format légèrement supérieur au format *Atari,* les cartouches ont fait l'objet de soins particuliers : la mémoire ROM (Read Only Memory) offre une puissance de 2 à 3 fois 64 K qui autorise la plupart des effets spéciaux des jeux d'arcades : dessin animé, profondeur de champ, décors hyper-soignés et très variés et, bien entendu, la troisième dimension. Cette capacité extraordinaire est loin d'être actuellement utilisée dans sa totalité, du moins dans les jeux disponibles aujourd'hui en France ; jeux dont l'animation est déjà spectaculaire. Aux USA, par contre, certaines cartouches profitent complètement de ces possibilités, avec, entre autres, un *Subroc* délirant...
Pour enclencher la cartouche, pas de problème, la forme du boîtier légèrement asymétrique s'adapte parfaitement au logement prévu et empêche toute erreur de ▶



manipulation : il est impossible de brancher une cartouche à l'envers. Interrupteur sur « on », « Colecovision presents » suivi du titre du jeu choisi apparaît sur l'écran et reste pendant douze secondes, temps nécessaire au « chargement » du programme dans l'ordinateur. S'affichent ensuite les options proposées, huit au total, quatre pour un joueur et huit pour deux joueurs, avec des niveaux de difficulté variables. Ne tardez pas trop à choisir car, au bout de quelques dizaines de secondes, le dispositif destiné à protéger votre écran de toutes les altérations jouera et tout s'éteint. Si vous voulez recommencer, il faut alors appuyer sur « Game Reset » et attendre de nouveau que le programme soit chargé.

Graphisme, animation, bruitages sont fabuleux

Pour choisir une variante, il suffit d'appuyer sur une des touches argentées à pression souple du boîtier de commande. Immédiatement, le numéro du joueur qui va concourir le premier s'affiche et la partie commence (l'« émerveillement » serait d'ailleurs plus juste). Le graphisme, l'animation, les bruitages sont fabuleux.
La finesse des décors, la précisions des personnages rappellent irrésistiblement le dessin animé et ce d'autant plus qu'au « dessin » proprement dit s'ajoutent des capacités d'animation remarquables : les 17 000 octets de la mémoire RAM (Random Access Memory) autorisent la présence de 32 objets en mouvement sur l'écran (à titre de comparaison, la console *Mattel* en anime 8 !). Il faut préciser — pour expliquer ces 17 K. Octets RAM et les 184 K ROM possibles des cartouches qui pourraient en déconcerter plus d'un (un ordinateur d'une puissance déjà appréciable annonce des chiffres inférieurs) — que le type de composant utilisé est un microprocesseur 16 Bits T.I. série 90 000 qui ouvre d'immenses possibilités.

Des remous dans l'univers électronique

Enfin, huit directions de déplacement (seulement ! est-on tenté de dire) et la combinaison de dix actions permettent d'envisager toutes sortes de possibilités de jeux...
Le seul vrai problème de la console *Colecovision* est posé par les joysticks. Problème d'adaptation, direz-vous ? Peut-être. Mais heureusement, les fiches de branchement sont les mêmes que celles des consoles *Atari*. Rien ne vous empêche donc de brancher à la place de ces boîtiers peu performants un joystick plus maniable, du moins si vous jouez seul puisque vous devez conserver une manette à clavier pour choisir les variantes de jeu.
Conçue à partir d'accords avec les plus grands spécialistes de jeux d'arcades (*Bally/Midway, Nintendo,* etc.) la ludothèque Coleco ne présente aucun déséquilibre entre les jeux d'adresse, de stratégie, de sport et l'on compte déjà 16 titres qui suscitent tous, à des niveaux différents, l'enthousiasme et l'admiration. Enfin, 2 modules, en dehors du *Turbo,* risquent de faire quelques remous dans le monde de l'électronique : le premier est un adaptateur pour les cassettes de format *Imagic, Activision, M. Network, Parker,* etc., soit la très grande majorité des collections disponibles. Le second permettra à la console de se transformer en micro-ordinateur, grâce, en particulier, à un clavier pour la programmation. Mais ceci est une autre histoire... Telle quelle, la *Colecovision* possède largement de quoi séduire la plupart des joueurs. ■

- ***Nous avons aimé***
  — le graphisme et les bruitages,
  — l'animation,
  — les possibilités d'extension,
  — la ludothèque,
  — le rapport qualité/prix.
- ***Nous avons regretté***
  — les joysticks,
  — le design un peu austère,
  — l'absence en France du Track Ball et ses poignées Coleco, disponibles aux USA.

VIDEOPAC C 52 ET G 7 200

Naissance d'un standard européen

Philips a, dès le départ, joué la carte du sérieux en proposant un « ordinateur de jeu », le *Vidéopac C 52,* doté d'un clavier alphanumérique. Grâce à lui, on peut s'amuser, sans aucun doute, mais en même temps on s'initie à la manipulation d'ordinateur. Avec le *G 7 200,* cette tendance s'accentue encore.

Sur cette console, tout concourt à accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur : nous retrouvons le pupitre du *C 52/04,* resserré, sans pour autant perdre sa lisibilité et sa facilité d'emploi, mais, surtout, nous découvrons l'écran de visualisation, superbe malgré ses dimensions réduites (23 cm en diagonale). Bien sûr, cet écran ne remplace pas une télévision normale, d'abord parce qu'il est en noir et blanc : certains jeux se passent volontiers de couleur, mais d'autres sont moins tolérants. Cependant, il faut préciser que Philips est ici avantagé par sa ludothèque. On le sait, les jeux éducatifs représentent le domaine de prédilection du *Vidéopac*. Or, pour ceux-ci, l'écran du *G 7 200* est amplement suffisant, le graphisme n'a que peu d'importance, la couleur n'est pas essentielle.

Il avait l'écran, le clavier, l'allure d'un micro-ordinateur, mais...

Pour les jeux d'action, évidemment, il faudra vous habituer à reconnaître les différents protagonistes à leurs teintes de gris et perdre l'habitude des explosions multicolores... Cet écran n'est pas la panacée et il décevra ceux qui en attendent trop, c'est-à-dire ceux qui espèrent se passer totalement de télé. Il faut plutôt le considérer comme un substitut provisoire, qui permet de se détendre et de s'entraîner sans immobiliser le poste familial.
La console est claire, nette et élégante. Les prises des deux « joysticks » sont dissimulées sous l'avant de l'ordinateur de jeu. Enfin, nec-plus-ultra, le raccordement à votre téléviseur ne passe plus par la prise antenne, mais par la prise péritélévision. Avantages : finies les manipulations exaspérantes pour débrancher, puis rebrancher l'antenne TV, finies également les recherches de canal correspondant au jeu : lorsque votre console est arrêtée, vous pouvez suivre les programmes normalement, lorsque vous désirez jouer, il vous suffit simplement de mettre l'ordinateur en marche. Vous pourrez jouer quelle que soit la chaîne précédemment sélectionnée, sans aucun réglage, sans même toucher à votre poste de télévision. De plus, le rendu des couleurs, sans bavures, et la netteté de l'image sont largement supérieurs aux performances réalisées dans ce domaine par le *C 52/04,* performances déjà très honorables.

Les joysticks dérapent dans des encoches purement symboliques

Aucune modification, hélas, en ce qui concerne les joysticks. Leur extrême souplesse nuit bien souvent au plaisir du jeu et l'on a parfois l'impression de ne pas contrôler parfaitement les mouvements sur l'écran. En outre, le logement où la manette évolue est un peu trop vaste à notre goût et les huit directions, indiquées par des encoches, purement symboliques. Affaire d'habitude, sans aucun doute...
Si la couleur et la netteté de l'image sont améliorées par l'utilisation de la prise péritel, il n'en est pas de même pour le graphisme qui reste « cubique », bien que les nouvelles cartouches témoignent d'ef



forts importants. Les jeux proposés sont variés et souvent originaux.

Gérer les forces... et les faiblesses

Les premiers, extrêmement simples, offraient deux ou trois jeux différents ; dans un second temps, sont apparus des jeux plus complexes (un seul par cartouche), qui tenaient plus compte du clavier alphanumérique. La troisième génération de programmes se sert des forces et des faiblesses de l'ordinateur : au *Vidéopac,* incapable de gérer des jeux au graphique trop élaboré, on a adjoint un champ de jeu extérieur, sous la forme d'un plateau très classique et de pions — la partie se déroulant tantôt sur l'écran, tantôt sur le plateau de jeu —

Enfin, l'arrivée du *G 7 400* de Philips et du *JO 7 400* de Thomson Brandt va sans doute apporter un souffle nouveau dans l'univers du *Vidéopac.*

Ces deux nouveaux ordinateurs de jeux sont extérieurement différents, mais offrent strictement les mêmes possibilités puisqu'ils souhaitent donner naissance à un standard européen qui regroupe Philips, Schneider, Radiola et Brandt en Europe.

L'esthétique est assez réussie. Le clavier du *G 7 200* a été étendu et comporte maintenant 61 touches dont 49 touches alphanumériques et 12 touches réservées à l'emploi d'un interpréteur Basic Microsoft C 7 420, qui devrait permettre une initiation au langage Basic. Ce Basic Microsoft interpréteur (standard mondial le plus utilisé dans les ordinateurs familiaux) comprend un microprocesseur Z 80 A (4 MHz), 16 Krom (16 368 caractères), 16 k-octets programmables par l'utilisateur. Le clavier 61 touches donne accès à 112 fonctions dont 24 reprogrammées et offre 128 caractères graphiques, 192 caractères programmables par l'utilisateur, et bien sûr, lettres majuscules et minuscules. Enfin, vous pourrez connecter un magnétophone standard et générer 8 sons différents.

Des décors fastueux pour un standard européen

En fait, dans le strict domaine du jeu, il n'est guère aisé de formuler une opinion définitive sur les progrès réalisés sur ces nouvelles consoles : la plupart des jeux proposés actuellement sur *JO 7 400* et *G 7 400* sont les remakes de titres bien connus dont seul le décor a changé. Sans doute beaucoup plus beaux graphiquement, ils conservent les qualités et les défauts de leurs premières « moutures » et seules les cartouches vraiment nouvelles (annoncées en 8 K) permettront de dire si, oui ou non, le *JO 7 400* et le *G 7 400* sont capables de concurrencer les productions venues d'outre-Atlantique. Si cela était, un standard européen serait enfin né, qui échapperait, atout non négligeable, aux soubresauts du dollar. ■

PHILIPS G 7 200

- ***Nous avons aimé :***
  — son esthétique ;
  — la prise péritel ;
  — l'écran.
- ***Nous avons regretté :***
  — l'absence de couleurs ;
  — les joysticks « flous » ;
  — les jeux trop « cubistes ».

PHILIPS G 7 400 & BRANDT JO 7 400

- ***Nous avons aimé :***
  — l'esthétique ;
  — le clavier ;
  — le graphisme.
- ***Nous avons regretté :***
  — l'absence d'innovations réelles ;
  — le retard par rapport aux productions US.



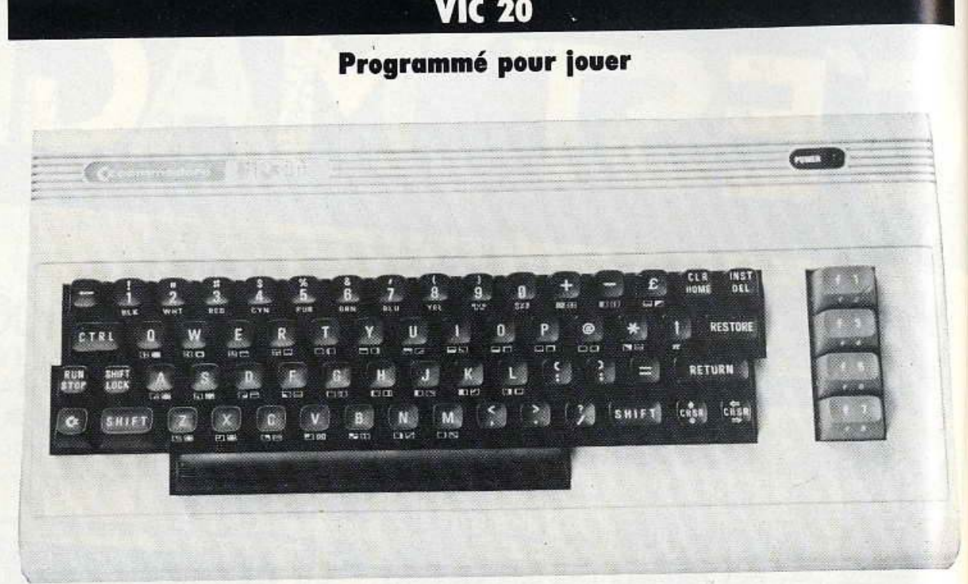
	ATARI 2600	CBS ELECTRONICS	G 7200 PHILIPS JO 7400 BRANDT	G 7400 PHILIPS	MATTEL INTELLIVISION	ADVISION	HANIMEX VC 4000	VECTREX	ROLLET	HOMEVISION
NATIONALITE	USA	USA	FR.	FR.	USA	H.-Kong	R.F.A.	USA	H.-Kong	Belgique
PRIX	1 450 F	2 000 F	1 610 F	1 490 F	1 950 F	1 400 F	1 100 F	2 000 F	2 400 F	1 250 F
MEMOIRE VIVE	4 KO	17 KO	2 KO	6 KO	5 KO	8 KO	NC	8 KO	NC	8 KO
GRAPHISME Définition-Animation	****	******	**	****	*****	*****	**	******	—	***
SON	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
COULEURS	8	16	8	16	16	16	6	0	3	8
CONNECTION T.V.	U.H.F.	Péritel	Péritel	U.H.F. & Péritel	U.H.F. & Péritel	V.H.F. 4	V.H.F.	Ecran intégré	U.H.F.	U.H.F.
JOYSTICKS	oui 2 ******	oui 2 ****	oui 2 ***	oui 2 ***	oui 2 *****	oui 2 ******	oui 2 **	oui 1 ******	oui 2 ****	oui 2 ****
CLAVIER	ext.	ext.	oui	oui	ext.	non	non	ext.	non	ext.
ENTREE CARTOUCHE	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
CRAYON OPTIQUE	non	non	non	non	non	non	non	ext.	non	non
PRISE EN MAIN	******	******	******	******	******	******	*****	******	******	******
ESTHETISME	***	***	*****	*****	******	******	**	***	*****	***
EXTENSIONS RAM	oui ext.	oui ext.	oui ext.	oui ext.	oui ext.	non	non	oui ext.	non	oui ext.
NOTICE	******	******	******	******	******	******	******	******	******	******
NOMBRE DE LOGICIELS	60	20	48	48	47	38	30	19	6	20
VARIETE DES THEMES	******	******	******	******	******	******	******	**	**	****
RAPIDITE D'ACTION	******	******	****	****	****	******	***	******	***	****
BIBLIOGRAPHIE	non	non	non	non	non	non	non	non	non	non
EXTENSIONS JEUX	******	******	***	***	*****	0	0	******	**	***

24 ORDI

Des ordinateurs pour jouer ? Est-ce bien raisonnable ? Eh oui. On peut même dire que certains ne pensent qu'à cela. Et avec talent. Nous en avons donc sélectionné vingt quatre. Les plus beaux, les plus intelligents et, surtout, les plus joueurs. Nous les avons essayés sans complaisance pour vous aider à faire votre choix en fonction de vos besoins, de votre niveau de «culture» informatique et bien sûr de votre tirelire (entre 11.251 F pour les plus riches et 580 F. pour les bourses plates). A la fin de ces tests (pages 164-165), un grand tableau vous donnera une vue comparative de cette grande famille de micro-ordinateurs. Quant aux jeux, vous les avez déjà trouvés dans les pages précédentes. Bonne chasse !

VIC 20

Programmé pour jouer



Il est apparu bien avant les petits ordinateurs super-puissants, mais résiste encore. Le *VIC 20*, ordinateur familial par excellence, conviendra aux jeux, à la programmation et tiendra même le budget familial.

Le *VIC 20* accuse un grand âge pour un micro-ordinateur, et son rapport qualité-prix est assez élevé face à la concurrence. C'est pourquoi *Commodore* a lancé le *CBM 64*, avec les atouts de son prédécesseur et les caractéristiques d'un ordinateur 1983. Les raisons de la réussite sont simples : une machine fiable, facile à programmer, orientée vers les jeux, avec de grandes possibilités d'extensions. Aujourd'hui, sa qualité principale réside dans sa ludothèque variée complète. En plus des cartouches de jeux proposées par *Commodore*, les imports d'outre-Atlantique, des sociétés ou des boutiques commercialisant leur propre logiciels élargissent encore d'avantage la gamme des jeux disponibles.

Fini le casse-tête du montage.

Commodore a préféré s'illustrer par la qualité plutôt que par l'esthétisme. Un boîtier sobre de couleur beige avec des touches terre-de-Sienne et, sur le côté, les touches de fonctions prés-programmées en ocre jaune. Après deux ans d'attente, il est enfin disponible en version SECAM, fini le casse-tête du montage. L'utilisation de l'interface PS 2000 (Pal-Secam-Peritel) est obligatoire pour les modèles assemblés avant juin 1983. La connection de l'ordinateur et l'interface à un téléviseur n'est pas une mince affaire, il faut beaucoup de patience et un peu d'habitude. Le branchement au téléviseur peut se faire soit par la prise Péritel, l'image produite est alors de très bonne qualité, soit par la prise antenne UHF, mais l'image est un peu floue. Un petit regret sans gravité, il n'existe qu'un seul connecteur pour joystick, néanmoins très maniable.

Le *VIC 20* ne dispose pas de la haute résolution, mais d'un écran à 23 lignes de 22 caractères. Avec ses 16 couleurs, les caractères semi-graphiques et son générateur de son (alto, ténor, soprano), tous les éléments sont présents pour la réalisation de logiciels ludiques. Le manuel d'emploi l'accompagnant est clair, on y apprend, par exemple, à animer des oiseaux sur l'écran.

Son joystick répond à toutes les sollicitations

Comme toujours dans les notices Commodore, les passages difficiles sont expliqués par des bulles, façon bande dessinée. Les caractères semi-graphiques sont incontestablement les plus utiles pour aider un programmeur débutant à créer ses propres jeux. Très rapidement, les 3,5 ko mémoire vive de base vont devenir insuffisants. Pour y remédier, il suffit d'étendre les capacités du *VIC 20* jusqu'à 16 ko. Avec de bonnes connaissances en Basic Microsoft, il est possible d'aborder le langage machine

NATEURS POUR JOUER

Les 3,5 ko mémoire vive permettent des réalisations étonnantes. Musivic transformera le *VIC 20* en orgue électronique.
Son seul et unique joystick répond à toutes sollicitations. Il faut passer des heures entières devant un jeu aussi démoniaque que *Radar Ratrace*, pour en venir à bout. L'importance de la ludothèque en constante évolution s'explique par le nombre de *VIC 20* vendus : plus d'un million dans le monde. Le *VIC 20* s'achète à moins de 100 $, aux Etats-Unis, étonnant non ?. Comme pour *Apple* ou *Tandy*, des sociétés de logiciels se sont intéressées au *VIC 20*. Les imports n'arrivent plus des mois après leur sortie, mais seulement une ou deux semaines. *Commodore* (Procep) propose ses logiciels en cartouches. Et si leur branchement devient rapidement un exercice de force, il n'en restent pas moins très fiables. Les thèmes sont variés et présentent des jeux d'un bon niveau (arcade, aventure, réflexion...) même s'ils ne s'adressent que très rarement à des jeunes enfants. Ordinateur passionné de programmation, il se transformera avec un joystick et les cartouches en console de jeu. Les graphismes sont d'assez bonnes qualités et certains jeux sont originaux. Inellec (110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin. Tél : 843.61.11) commercialise des jeux à moins de 100 F sur des cassettes telles que *Arcadia*, Wacky Waters,... une affaire à suivre.

Importateur : Procep, 19-21, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél : 306.82.02

• Nous avons aimé :
— sa ludothèque (imports)
— l'interface Secam intégré
— sa grande fiabilité
— l'utilisation de cartouches.

• Nous avons regretté :
— l'unique port joystick
— un rapport capacité prix un peu élevé face à la concurrence
— la mémoire de base trop faible

PHC 25

Un muet qui sait dessiner

Le *PHC-25* presque un an, reste le seul représentant de l'informatique familiale chez *Sanyo.* Un micro-ordinateur compact, qui séduit un public de programmeurs, grâce à ses qualités graphiques. Des caractéristiques rares lors de sa première commercialisation, devenues classiques.

Orange, vert... des couleurs qui rendent cet ordinateur agréable à regarder. Petit et léger, il se place au même niveau que l'*Oric 1* ou le *Spectrum*. Il possède, chose très rare, une alimentation secteur intégrée et se connecte au téléviseur soit par la prise péri-télévision, soit par la prise UHF. Les premiers modèles nécessitaient un réglage préalable de la stabilité verticale sur le téléviseur. Heureusement, *Sanyo* a supprimé cette manipulation pour les nouveaux modèles. Les joy-sticks et l'extension sont disponibles en option. Toutefois le clavier très agréable, conviendra aussi pour jouer. Son Basic Microsoft possède l'ordre « Joy » qui permet de commander un joystick pour les programmes ludiques. Ses huit couleurs et sa haute résolution graphique (265 x 192 points en mode 4) en font un appareil doté de capacités qui le placent en bonne position face à la concurrence avec un rapport qualité-prix très légèrement supérieur à d'autres micro-ordinateurs, mais sans l'extension son, le *PHC-25* restera muet.
Sa gamme de logiciels, assez importante, lors de sa sortie, n'a guère évoluée un an après et reste destinée à des enfants. Sa ludothèque très classique devrait être développée par Micro-Influx, qui compte commercialiser fin 1983 des logiciels ludiques. Cette société propose déjà pour le *PHC-25* les disquettes et une extension mémoire vive. Les logiciels sont chargés grâce à un magnétophone, opération qui reste fiable dans l'ensemble. Il faudra patienter encore quelques mois, pour connaître ses réelles aptitudes aux jeux. Sa faible ludothèque est un sérieux handicap face à la concurrence.

Importateur : Sanyo, 8, rue Léon-Harmel, 92160 Antony. Tél. : 666.21.62.

• Nous avons aimé :
— son graphisme
— son esthétique
— l'instruction « Joy » dans le Basic.

• Nous avons regretté :
— l'absence du son
— le manuel beaucoup trop sobre
— une ludothèque classique trop faible
— sa vitesse de traitement



CBM 64

Bon prix bon œil

Dernier-né chez *Commodore*, le *CBM 64* ne manque pas d'atouts pour séduire. Son apparence est proche du *VIC 20*, mais ne pensez pas qu'il s'agisse du même matériel. Sa ludothèque variée en fera un merveilleux partenaire.

Aujourd'hui après une apparition discrète, le *CBM 64* est connu pour ces caractéristiques techniques (graphiques et sonores). Il pourrait rapidement devenir un standard dans l'informatique personnel. A noter pour les amateurs d'affaires, son prix à considérablement baissé.

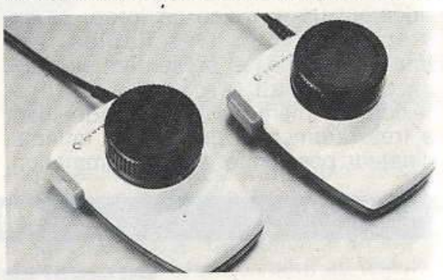
Le *CBM 64* est sobre, compact, avec trois bruns dégradés. Le souci du design et des couleurs caractérise une nouvelle génération d'ordinateurs. Les prises joysticks, le secteur et l'interrupteur marche-arrêt sont situés sur le côté de l'appareil, qui reçoit au dos les cartouches et les disquettes. Bref, un ordinateur fiable et robuste fidèle à la réputation *Commodore*. L'interface Secam intégrée évite de très nombreux branchements nécessaires avec l'interface Secam PS 2000. Un téléviseur, le *CBM 64* et le tour est joué. Un détail original, les joysticks conviendront aussi bien aux droitiers, qu'aux gauchers, grâce au bouton de tir placé au milieu.

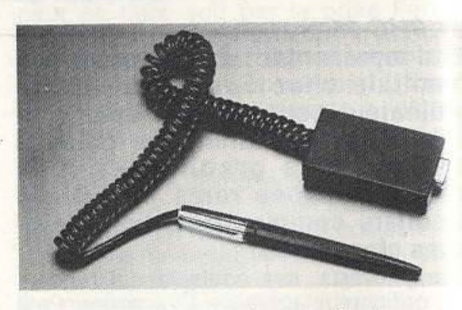
Plus qu'un générateur de son, le *CBM 64* possède un synthétiseur musical à trois voix. Des instruments très variés, de l'orgue au xylophone, rendent les logiciels attrayants. Le programme jouant la musique de l'« Arnaque », présente les qualités sonores du *CBM 64*. Le changement d'instrument y est remarquable. Connecté à une chaîne hi-fi, les mélomanes apprécieront la qualité du son. Les passionnés de jeux utiliseront dans les logiciels ludiques, le générateur de bruit (coup de feu, bruit d'explosion, pistolet laser) et les 16 couleurs en haute résolution (320 x 200 points) qui procurent des graphismes très précis.

Une quantité impressionnante de Poke

L'utilisation de sprites, 164 au maximum, facilitent la création de graphiques. Il s'agit d'un ensemble de points, ou matrice, définis par le programmeur. Il est possible de gérer l'animation de huit sprites simultanément sur l'écran. Le *CBM 64* dispose de capacités remarquables, difficilement utilisables par un programmeur débutant. La génération de son et de graphisme (sprites) demande une quantité impressionnante de « Poke », mais le résultat dépassera sans aucun doute toutes vos espérances : un Basic Microsoft surprenant de 38 kilo-octets utilisables. Les sprites se révéleront très utiles pour les créateurs de logiciels ludiques. Le dessin, défini une fois, peut être repris et animé au gré du programmeur. Accompagnés de quelques effets sonores, les logiciels prennent une autre dimension. *Commodore* ne laisse pas de côté l'aspect ludique du *CBM 64* et un petit ouvrage « Apprendre à programmer avec Gortek et le Microships » fera découvrir aux débutants la programmation en Basic, tout en s'amusant.

Plusieurs détails tels que l'entrée cartouche et les deux prises joysticks, mettent l'accent sur le côté jeu de ce micro-ordinateur. Devenu console de jeu pour quelques heures, vous découvrirez tous les classiques de jeux d'arcade et bien d'autres choses encore. Grâce à un émulateur les programmes fonctionnant sur *Pet CBM* et *Vic 20 (Commodore)* peuvent aussi être utilisés sur le *CBM 64*, ce qui élargit sa ludothèque considérablement. Il ne faut pas oublier qu'un grand nombre de logiciels ludiques ont été spécialement conçus pour le *CBM 64*. Des boutiques comme Run Informatique (62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.51.44) commercialisent des logiciels d'import de bonne qualité. Il ne faudra plus attendre un an pour découvrir les merveilles ludiques d'outre-Manche dont les graphismes et les effets sonores feraient pâlir d'envie plus d'une console de jeu. *Commodore* présente les logiciels sur cartouche, les autres sociétés sur disquettes ou cassettes. Un grand nombre de jeux aussi divers qu'étonnants, tels que *Jump Man*, *Camels* ou *Benjy*, surprendront les habitués des salles de jeu. Amateur de jeux,





voici un « gros » micro-ordinateur, qui piaffe d'impatience de se mesurer à vous. Un joystick dans la main, vous fixez l'écran du regard, un seul faux mouvement ou une seconde d'inattention et vous serez perdu à tout jamais !

Importateur : Procep, 19-21, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél. : 306.82.02.



Nous avons aimé :
- sa ludothèque
- l'entrée cartouche jeux
- la maniabilité du joystick
- l'interface Secam intégré

Nous avons regretté :
- la génération de son et graphisme par « Poke »
- l'alimentation extérieure
- l'interface Secam PS 2000 pour la 1re version.

DAI

Une vocation pour l'animation vidéo



Un micro-ordinateur belge, il ne s'agit pas d'une blague, le *DAI* en est la preuve concrète. Concurrent de l'*Apple II,* il n'a pas encore séduit un large public. Avec le temps, il a su se forger une solide réputation, tant pour ses qualités graphiques que sonores.

Son prix, en légère baisse, le place aujourd'hui en bonne position, mais il reste dans le haut de gamme. Le logiciel *Clio* de la jeune mais dynamique société Dialog Informatique (25, rue Brague, 75015 Paris. Tél. : 783.88.37) permet la conception ludique d'images sur ordinateur, comme celle de Fellini. Saisissantes, elles mettent en évidence la plus grande qualité du micro-ordinateur *DAI* : le graphisme.

Blanc avec un clavier légèrement coloré et d'une taille assez importante, le *DAI* n'est pas d'une esthétique courante. Ses extensions sont nombreuses, telles le Memocom, lecteur de cassette digital à haute vitesse. Le plus surprenant restera le joystick à trois dimensions, utilisé avec le logiciel *Clio* Difficile à manier, il réclame un peu d'habitude. Il existe aussi des joysticks « classiques » à deux dimensions et hypersensibles : gare aux maladresses ! La connection au téléviseur se fait par l'intermédiaire d'une prise péritélévision. Le *DAI* peut aussi se brancher sur une chaîne hi-fi, pour les mélomanes. Trois générateurs indépendants sont disponibles, rendant possible la production d'ultra-sons. Le *DAI* possède un synthétiseur vocal. Avec 16 couleurs et sa haute, très haute résolution gaphique de 512 x 244 points, ce micro dévoile les atouts qui ont fait toute sa réputation. Les mouvements graphiques utilisés dans les logiciels ludiques sont facilités, ce qui confirme sa vocation pour l'animation vidéo.

Le *DAI* dispose de plus de 700 logiciels, mais très peu à usage ludique. Grâce aux grandes capacités de ce micro-ordinateur, les jeux sont très beaux et classiques dans l'ensemble. On note cependant quelques exceptions comme *Puzzly* où les joueurs doivent reconstituer un puzzle sur plusieurs niveaux : un jeu pour les enfants qui se transforme, selon le motif choisi, en un véritable casse-tête.

Importateur : Multisoft, 25, rue Brague, 75015 Paris. Tél. : 783.88.37.

- **Nous avons aimé :**
  - — ses qualités graphiques et sonores
  - — sa ludothèque en constante évolution
  - — sa qualité et fiabilité.
- **Nous avons regretté :**
  - — son prix
  - — sa taille
  - — son joystick trop sensible.

ORIC

Un micro de la nouvelle génération

Il s'était fait attendre mais maintenant il est bien là. L'*ORIC 1,* encore un micro-ordinateur britannique, se taille une place de choix dans le monde de l'informatique familiale. Où diable s'arrêteront ces Britanniques, espérons jamais !

L'enthousiasme pour *l'ORIC 1* n'a pas faibli, un véritable vent de folie en période de fêtes. Son succès est justifié par un rapport qualité-prix tout à fait remarquable pour la version 48 ko. *L'ORIC 1* ouvre la voie à une nouvelle génération de micro-ordinateurs.

L'ORIC 1 n'est pas un ordinateur de poche, mais un micro-ordinateur familial, ses dimensions pouvant prêter à confusion. Il suivra fidèlement son maître au gré de ses déplacements. La tendance ▶



est aux ordinateurs sobres, l'*ORIC 1* en est une preuve. Un boîtier crème avec des touches de la même couleur sur un fond noir. La connection à un téléviseur Secam demande un peu d'expérience. Un détail anormal, l'alimentation péritel extérieure, qui ressemble fort à un bricolage de dernière minute. L'image obtenue est nette comme toujours avec la prise péritélévision. Les branchements au magnétophone sont réalisés par un câble Din. Adieu donc les fidèles jacks (n'oubliez pas d'en tenir compte pour l'achat d'un magnétophone). Le chargement des logiciels pose parfois des difficultés. Un joystick à huit positions est enfin disponible, ce qui permettra de jouer comme dans une salle de jeux.

Laser, clochettes et coup de fusil

Deux versions en 16 ou 48 ko confèrent à l'*ORIC 1* l'un des meilleurs rapports qualité-prix, mais pour peu de temps, car une concurrence énergique s'apprête déjà à revendiquer la place de leader. Son, graphisme et couleur, tout y est. L'*ORIC 1* comporte un générateur musical à trois voies, lui permettant de jouer trois notes simultanément. Connecté à une chaîne Hi-fi, la qualité sonore est bien meilleure, tendez l'oreille. Côté ludique, vous disposez d'une panoplie de sons grâce aux ordres Basic « Zap », pour une arme galactique à laser, « Ping », un tintement de clochettes, « Shoot », un coup de fusil, « Explose » une explosion,.. tout cela s'intégrant très facilement dans un logiciel. Les huit couleurs et la haute résolution 200 X 240 points sont aussi très simples à manipuler. L'instruction « Circle » par exemple permet de tracer un cercle. Le manuel trop bref ne permet pas d'apprendre toutes les finesses de la programmation, le langage machine, notamment, est passé sous silence. La revue « Micr'oric » dont le numéro deux sort pour le SICOB donne à ce sujet quelques petits trucs fort précieux.

Et puis un jour tout éclate

Avec la récente apparition du joystick, l'*ORIC 1* est devenu ordinateur de jeux à part entière, mais sa ludothèque, qui n'a guère évolué pendant un an, ne comporte pas plus de dix logiciels ludiques. ASN Diffusion, importateur de l'*ORIC 1*, n'a certes pas une politique dynamique en ce qui concerne la diffusion de logiciels avec une ludothèque très pauvre composée de classiques, seul *Xénon* sortant de l'ordinaire. Et puis un jour tout éclate avec la création de Loriciels (17, rue Lamandé, 75017 Paris. Tél. : 627.43.59) qui offre une gamme de logiciels chaque jour plus étoffée. Ce distributeur a lancé un appel aux concepteurs de logiciels ludiques sur micro-ordinateur de toutes marques, leur préféré restant incontestablement l'*ORIC 1*. Leur but ? proposer sur le marché français des logiciels entièrement « made in France » pour concurrencer les créations d'outre-Atlantique. Un jeu d'aventure très graphique et en français, « Le Mystère de Ki-Ke-Kan-Koi » servira de support à un gigantesque concours. Le premier à découvrir la, ou les clefs, du mystère gagnera un voyage ; intéressant non ? La ludothèque de l'*ORIC 1* avec les créations de Loriciels et les imports de sociétés comme No Man's Land (110 bis, avenue du Gal-Leclerc, 93500 Pantin), s'est beaucoup étoffée. Un micro-ordinateur ludique à suivre.

Importateur : ASN Diffusion, Z.I. La Haie Griselle, BP 48, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 599.36.36.

• Nous avons aimé :
- la connection possible d'un joystick ;
- sa ludothèque en constante évolution ;
- son BASIC facilement utilisable pour les jeux ;
- son rapport capacité/prix.

• Nous avons regretté :
- sa mise en œuvre compliquée ;
- le manuel trop bref ;
- l'absence du port cartouche ;
- le chargement cassette peu fiable.

HECTOR HRX

En français dans le texte

Hector, c'est son nom. Nouveau venu sur le marché des micro-ordinateurs, il n'est pourtant pas un inconnu. Né d'une fusion entre Micronique et Spid, Hector est le digne successeur encore amélioré de Victor Lambda. Le modèle haut de gamme HRX est le fruit de cet accord. Il offre une ludothèque très complète qui risque encore de se développer puisque les concepteurs de logiciels obtiendront une aide du fabricant prêt à leur donner l'espoir de voir un jour leurs créations développées et commercialisées.

Il existe aujourd'hui deux modèles d'*Hector*, l'*Hector II HR* (haute résolution) et le tout nouveau *Hector HRX* (parlant Forth) qui reprend les caractéristiques de ces aînés. Bien sûr, cet ordinateur est 100 % français il ne sera donc pas nécessaire d'avoir recours à un dictionnaire anglais pour utiliser la machine. *L'Hector HRX* s'intégrera très bien dans un environnement familial.

L'ordinateur comporte un lecteur de cassette doté une grande fiabilité de chargement, l'ensemble paraît robuste. Grâce à l'interface Secam intégré et la prise péritélévision, l'image est irréprochable. Le *HRX* est prêt à fonctionner, seules deux prises doivent être connectées : alimentation et péritel. Pour les impatients, la majeure partie des logiciels ludiques existe, ou existera en Rom-Pack (c'est-à-dire en cartouche). Ordinateur de jeu, avec deux joysticks un peu particuliers, ils sont sensibles et réagissent à chaque ordre. Finies les mains courbaturées , ils servent à la fois de molettes et de manches à balai. Chacun d'eux dispose des trois fonctions manche, tir et potentiomètre.

Le *HRX* possède un langage résidant superpuissant, le Forth, dix fois plus rapide que le Basic. L'utilisateur lui-même crée son propre langage. Le Basic III peut-être chargé grâce à une cassette, ou en intégrant une carte Basic à l'ordinateur pour 1 000 F environ. Il contient tous les ordres Basic nécessaires aux jeux, sans jamais avoir recours à « Poke », ce qui rend la programmation accessible aux débutants.

L'instruction « Joy » permet de commander un joystick dans vos propres réalisations ludiques. Un pas vers l'aide à création de véritables jeux d'arcade. La mémoire utilisable est de 48 kilo-octets en Forth et 38 ko en Basic Microsoft. Des logiciels intégrés pour réaliser des cercles, des lignes, des points, des surfaces et des peintures facilitent l'utilisation graphique avec, en prime, quinze couleurs, une haute résolution, 243 x 231 points disponibles pour toutes sortes de réalisations. Il est possible d'afficher quatre couleurs simultanément sans contrainte de proximité, de redéfinir et de créer de nouveaux caractères alphabétiques ou graphiques sur une matrice 5 x 9 et 8 x 8, et de les animer grâce à « Scrolling » qui s'effectue dans toutes les directions. Un générateur de sons et de notes animera les logiciels : chute d'eau, rayon laser, explosion, moteur d'hélicoptère... sont accessibles.

La compatibilité n'est pas toujours évidente

Les logiciels *Hector* autrefois *Victor Lambda* ont une particularité : ceux de l'*Hector II HR* fonctionnent sur le HRX. Il s'agit en grande partie d'une ludothèque en basse résolution mais un jeu comme *La Grenouille* créé sur *Victor Lambda II HR* entrera sans difficulté sur le *Hector HRX*. Cette compatibilité n'est pas toujours évidente chez d'autres constructeurs. Pour prendre un exemple parmi les micro-ordinateurs récents, le *VIC 20* et le *CEM 64* (Commodore) ne sont pas directement compatibles. La ludothèque *Hector* utilise encore trop peu la haute résolution. Le seul logiciel ludique disponible lors de notre essai était le *Donjon du Dragon*, un jeu d'aventure. *La Caverne des Lutins* et *Le Désert des Tartares*, jeux du même type en basse résolution, sont entièrement en français. Le reste des logiciels ludiques reprennent des thèmes classiques et bien connus, comme *Envahisseurs (Space invaders)* et *Glouton (Pac-Man)*. Une gamme de jeux qui s'adresse à un public jeune, avec de gros graphismes et de belles couleurs, mais qui lassera très vite les passionnés de jeux d'arcades, à part quelques exceptions telles *La Grenouille*, une excellente reprise de *Frogger*. La prochaine apparition de logiciels ludiques en haute résolution devrait améliorer l'aspect jeu de cet ordinateur français.

Distributeur : Spid Micro, 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : 281.20.02.

- **Nous avons aimé :**
  - — sa ludothèque en évolution ;
  - — ses manettes de jeu ;
  - — la fiabilité du lecteur de cassette ;
  - — le Forth résident ;
- **Nous avons regretté :**
  - — son rapport qualité/prix un peu élevé ;
  - — ses dimensions ;
  - — la conception de son manuel d'apprentissage Basic III.



ZX SPECTRUM

Un soutien logiciel solide



Le *ZX Spectrum* constitue la réponse de Clive Sinclair après « l'affront » fait par la télévision britannique BBC. Celle-ci avait en effet choisi la firme Acorn Computers plutôt que la firme Sinclair pour produire un micro-ordinateur devant servir de support aux émissions hebdomadaires qu'elle réalisait sur l'informatique.

Le *Spectrum* se présente comme une petite boîte noire, agrémentée d'un arc-en-ciel dans un coin. L'installation de l'appareil est rapide et l'image obtenue grâce à la prise péri-télévision est stable et de bonne qualité. Le clavier est très particulier : il est constitué de touches en gomme, donnant une impression de mollesse à la frappe. C'est plus pratique qu'un simple clavier à membrane mais cela ne remplace pas un véritable clavier. Les touches sont à répétition automatique et l'entrée des mots-clé s'effectue en une seule opération (mais nécessitant parfois l'appui de plusieurs touches simultanées ou successives). La définition graphique est de 176 x 256 points. Huit couleurs sont disponibles, chacune en deux tonalités et pouvant clignoter ou non. Sur un téléviseur noir et blanc, ces couleurs se traduisant par une gamme de gris croissants, ce qui constitue une caractéristique intéressante pour qui ne possède pas de téléviseur couleur.

Une tessiture particulièrement étendue

Les commandes graphiques sont au nombre de trois : « Plot » trace un point ; « Draw » trace une droite ou une courbe entre le dernier point et les coordonnées relatives précisées ; enfin « Circle » trace un cercle. Ces commandes complètes permettent de jongler facilement avec les graphiques. On peut seulement regretter l'absence d'une commande autorisant le coloriage d'une figure fermée. Certaines instructions servent d'information : « Point » renseigne sur l'état d'un pixel et « Sqcreen » sur celui d'une matrice 8 x 8. Enfin « Attr » permet de connaître les caractéristiques colorées exactes (couleur, tonalité, clignotement, surimpression) d'une matrice. Toutes ces fonctions rendent la vie plus facile aux programmeurs, d'autant qu'il existe aussi 16 caractères semi-graphiques et 21 caractères reprogrammables mixables ainsi que le texte avec les graphiques. Seule limitation : dans une même matrice, on ne peut obtenir simultanément que deux couleurs différentes. Les sons sont gérés par « Beep » qui précise la durée et la hauteur des notes par rapport au do de la clé. Les sons obtenus, émis par le petit haut-parleur incorporé sont de faible intensité et de qualité très moyenne. On peut cependant améliorer cela en branchant un petit amplificateur téléphone sur la prise « mic ». Par contre, le *Spectrum* possède une tessiture particulièrement étendue. Elle couvre en effet dix octaves, ce qui constitue un record dans cette gamme de prix. Le *Spectrum* peut être complété par une gamme d'extension : extension mémoire de 32 K ; pour la version 16 K, imprimante, lecteur de disquettes type Cyborg ou Sinclair (dans ce cas, il s'agit en fait d'une bande sans fin et il n'est pas encore commercialisé en France). L'inferface cassette intégrée est tout à fait fiable, pour peu que l'on prenne la peine de débrancher le jack « ear » à la sauvegarde et le jack « mic ». Il existe deux types d'interface pour les poignées de jeu : une interface simple permettant d'en brancher deux ; une autre plus complète, qui autorise la connection d'une seule manette, mais constitue en plus un amplificateur sonore et améliore encore la fiabilité de l'interface cassette (Innelec, 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin). Les manettes de jeu elles-mêmes sont les manettes Quick Shot (voir article du *ZX 81)*. La gamme logicielle du *Spectrum* est déjà fort étendue et de nouveaux titres arrivent régulièrement sur le marché français. Elle comprend des jeux de réflexion *(Echecs, Othello, Awari)*, d'aventures semi-graphiques, de simulation (vol, entreprise pétrolière, commerce, aéroport), d'éducation (histoire, géographie, mathématiques) et une très vaste gamme de jeux d'action. En conclusion, le *Spectrum* apparaît comme un ordinateur familial aux possibilités intéressantes doté de plus d'un soutien logiciel tout à fait solide.

Autres logiciels : V.T.R., 58 bis rue Ramey, 75018 Paris.
Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris.

Informatique Service, 42, rue Parcheminerie, 49000 Angers.

- **Nous avons aimé :**
  - les possibilités graphiques ;
  - le rapport qualité-prix ;
  - la gamme logicielle.
- **Nous avons regretté :**
  - le manque de puissance sonore ;
  - l'absence de logement cartouches ;
  - le clavier en gomme.

SV 318

Il réserve des surprises

Nouveau venu dans l'informatique et les jeux, le *SV 318* se situe à mi-chemin entre l'ordinateur semi-professionnel et la console de jeux. Une preuve de sa vocation ludique, son joy-stick est intégré au clavier. Il annonce une nouvelle génération d'ordinateurs totalement polyvalents, se transformant l'après-midi en console de jeu et le soir en gestionnaire de votre budget familial.

Son « look », légèrement différent de ses concurrents, séduira plus d'un passionné de jeux et de programmation. Les capacités du *Spectravidéo SV 318* sont étonnantes : 32 ko mémoire vive de base extensible à 256 ko RAM avec des extensions nombreuses et variées comme sur les gros systèmes. Micro-ordinateur, console de jeu, comment l'appeler ? Une seule certitude, surveillez-le bien, il nous réserve des surprises.

Un aspect surprenant, à gauche du clavier ordinateur, un joy-stick rouge. Le *SV 318* se connecte à un téléviseur par l'intermédiaire de la prise antenne UHF et fonctionne aux systèmes PAL/SECAM ; ce constructeur a vraiment pensé à tout. Le joy-stick intégré précise l'orientation ludique de cet appareil. Deux autres manettes de jeux, de type différent, peuvent être connectées. La première, *Quickshot II Joy-Stick Controller*, se fixe sur toutes surfaces planes grâce à quatre ventouses, finies les horribles crampes aux mains. La seconde reprend les bases du *Quickshot II* avec en plus un clavier numérique, tout un programme !!!

Aux commandes du *Quickshot III Joy-Stick Controller*, on a l'impression de piloter un vaisseau spatial, un pas vers l'ambiance des jeux d'arcade. Le « roi » de l'extension, un DATA K-7, conservera vos logiciels, à moins que vous n'optiez pour un floppy disk. Un adaptateur, vendu aux Etats-Unis, devrait rapidement parvenir jusqu'à nous. Son but est simple, il permet d'utiliser les cartouches ludiques de la console *Colecovision*. La grande variété des jeux *Coleco* place cet ordinateur dans les premières places du jeu. N'oubliez pas le port cartouche pour la ludothèque Spectravidéo qui compte déjà une vingtaine de titres.

Mais où s'arrêtera donc cette drôle de machine ?

Avec 32 ko mémoire vive extensible à 256 ko RAM, le *SV 318* est un véritable outil de programmation. Décidément tout lui sourit, mais où donc s'arrêtera cette drôle de petite machine ? Son Basic Microsoft conviendra aussi à la réalisation de programmes ludiques. Les 32 sprites graphiques facilitent l'animation et la création de jeux. Un sprite est un dessin ou motif défini une fois dans le programme, et pouvant être utilisé au gré du programmateur. Il dispose de la haute résolution graphique 256 X 192 points et de 16 couleurs. Un générateur de sons à trois voies et huit octaves par canal le transformera en synthétiseur musical. Grâce aux trois canaux, le *SV 318* remplacera un orchestre entier, mélodie, rythme et harmonie compris. Les huit octaves correspondent au clavier d'un piano. Les sons utilisés dans les jeux sont variés et permettront de très belles réalisations ludiques.

De nombreux caractères semi-graphiques sont directement accessibles au clavier, détail précieux pour les créateurs de jeux. Ce système évolutif conviendra aux débutants voulant s'initier à l'informatique, mais contentera également les programmeurs initiés.

Sa ludothèque de base, encore classique en France, ne manquera pas d'évoluer avec le temps. Le *Game Adaptator* donne accès à la ludothèque *Coleco*. Ces jeux de qualité doteront le micro *SV 318* d'un grand nombre de cartouches. La course automobile, *Turbo*, est un bon exemple de cette qualité graphique. Pilotez un bolide en ville, à la campagne et sur des routes de montagne, face aux autres usagers. Les cartouches Spectravidéo sont déjà présentes avec des titres devenus classiques, *Armoured Assault, Progger, Chopliter*... Il est difficile de définir le *Spectravidéo SV 318*, à mi-chemin entre deux grands types de matériels. Cette nouvelle génération d'ordinateurs passe du jeu à la programmation sans effort. Avec quelques extensions, le *SV 318* devient un véritable outil semi-professionnel. D'importantes sociétés américaines de software telles que Microsoft, Spinnaker et Sirius, annoncent la prochaine commercialisation de logiciels pour le *SV 318*.

Importateur : Valric Laurene, 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : 225.20.98.

• Nous avons aimé :
- son joy-stick intégré ;
- sa compatibilité avec les cartouches coleco ;
- ses qualités de programmation ;
- ses nombreuses extensions.

• Nous avons regretté :
- son rapport capacité/prix un peu élevé ;
- sa dimension ;
- un clavier peu sensible.



LASER 200

Une grande famille de modules

Petit dernier de notre banc d'essai, le *Laser 200 Color Computer* est arrivé en catastrophe. Il fait partie d'une nouvelle génération d'ordinateurs à vocation ludique et familiale.

D'autres modèles *Laser*, le *2001* et le *3000*, seront disponibles à partir du mois de novembre 1983, ils sont tous deux plus performants que le *Laser 200*, mais reprennent ces caractéristiques de base. Ils ont aussi la particularité d'accepter les cartouches de jeux Coleco et Atari. Le *Laser 200* possède des touches de fonctions (école Sinclair). Ce micro se positionne comme le successeur du *Sinclair ZX 81*, avec sons et couleurs incorporés.

Le *Laser 200* comporte un interface Secam intégré, la connection à un téléviseur peut être réalisée par la prise antenne UHF. Il est livré avec des câbles vidéo pour l'utilisation d'un moniteur avec lequel l'image produite est de bien meilleure qualité. Trois manuels, fournis avec l'appareil pour apprendre à maîtriser le Basic, conviendront aux débutants.

Sa présentation est très esthétique : boîtier blanc avec des touches ocre-jaune sur fond noir. La sélection des couleurs est facilitée par des repères de couleurs (Jaune, Vert, Noir, Bleu, Rouge, Marron, Orange et Magenta) situés au-dessus de neuf touches. De nombreuses extensions peuvent être connectées : module mémoire vive 16 et 32 kilo-octets, crayon lumineux, joysticks maniables et assez sensibles...

Il se programme en Basic Microsoft, le langage informatique le plus répandu au monde. Les 4 ko de base deviennent rapidement insuffisants pour la réalisation de logiciels ludiques, l'extension 16 ko est donc nécessaire. Les 16 caractères semi-graphiques pré-sélectionnés avec la « moyenne résolution » 128 X 64 zones et 8 couleurs permettent des animations graphiques. Le *Laser 200* perd une couleur en mode graphique. Il possède un générateur de sons et un haut-parleur incorporé, pour la réalisation d'effets acoustiques ou de musiques.

La ludothèque comporte quatre titres, un défaut de jeunesse qui ne peut lui être reproché. L'extension mémoire vive 16 ko est nécessaire sur la majorité des logiciels en cassette. Ces programmes sont composés à base de vert, une couleur qui fatigue rapidement les yeux.

Importateur : Vidéo Technologie SRFM, 19, rue Luisant, 91310 Montlhéry. Tél. : 901.93.40.

- **Nous avons aimé :**
— les codes graphiques au clavier ;
— son extension à deux joysticks ;
— la gestion des couleurs.

- **Nous avons regretté :**
— la « moyenne » résolution ;
— la couleur verte dominante dans les logiciels ;
— une ludothèque peu importante (à suivre...) ;
— son rapport qualité-prix.



MULTITECH MPF-II

Des jeux d'arcades fascinants

Le *Multitech MPF-II* présente un rapport capacité-prix tout à fait exceptionnel, qui permettra à un large public d'acquérir un système puissant. Entièrement conçu à Taïwan, il a reçu une très bonne audience en France, mais son Basic compatible Apple l'a fait interdire de vente aux États-Unis.

Il séduit par de grandes qualités, telles que sa mémoire vive de 64 Ko, son prix, 3 000 F, et ses nombreuses extensions, toutes meilleur marché les unes que les autres.

Ce micro surprenant fonctionne aujourd'hui sur les téléviseurs au système Secam. L'élément le plus original du *MPF-II* reste son double clavier, qui le destine à une utilisation portable, bien que ce ne soit pas sa vocation. Sobre, il comporte un clavier simple intégré à l'unité centrale. L'autre clavier, très complet, possède des caractères semi-graphiques et deux touches « Fire » pour jouer. En manipulant les deux de concert, vous pourrez réaliser des jeux d'arcades fascinants. Le port cartouche de logiciels ainsi que les manettes de jeux font du *MPF-II* un ordinateur de jeu à part entière. Son Basic est entièrement compatible avec l'Apple IIe, même s'il faut émettre quelques réserves concernant le langage machine. Des instructions sont pré-programmées sur le clavier comme sur le *ZX Spectrum*. Ce micro-ordinateur présente une haute résolution graphique de 280 X 192 points avec six couleurs. Le générateur de son à cinq octaves, l'amplificateur et le haut-parleur transformeront le *MPF-II* en synthétiseur musical portable.

Sa ludothèque personnelle est loin d'être très étoffée (moins de cinq logiciels), mais l'utilisation des cartouches de jeux rendent le chargement fiable et aisé. Quant à la compatibilité avec la ludothèque Apple, celle-ci n'est pas toujours évidente. Elle se vérifie au niveau des logiciels en Basic, d'ailleurs remarquables, mais très rarement pour le langage machine. Une seule solution si vous voulez en avoir le cœur net, essayez-les en prenant le risque qu'ils ne soient pas compatibles. Il faut bien vivre dangereusement !

Importateur : Valric Laurène, 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : 225.20.98.

• Nous avons aimé :
— le port cartouche logiciel ;
— son rapport capacité-prix exceptionnel ;
— la touche « Fire » au clavier.

• Nous avons regretté
— la compatibilité Apple uniquement pour le Basic ;
— sa diffusion limitée.

TO 7

Un style pour le dialogue



Il y a maintenant plus d'un an, un important groupe national, Thomson, se lançait dans le domaine de la micro-informatique familiale et signait un accord avec Vifi-Nathan pour le développement et la réalisation des logiciels.

L'installation du *TO 7* se fait très facilement. C'est même l'un des rares ordinateurs familiaux à intégrer son alimentation dans le boîtier, ce qui limite un peu les raccords. De lignes très modernes, le *TO 7* ne déparera pas dans votre salon, à côté de la chaîne hi-fi, du magnétoscope et, bien sûr, du téléviseur. Son profil en biseau fait bien accepter sa longueur inhabituelle, due à l'incorporation, à l'extrême gauche, de l'appareil de l'emplacement cartouche. Un défaut, malgré tout, le gros radiateur saillant à l'arrière droite, brûlant et aux arêtes aiguës.

Une cartouche Basic baptisée Mémo 7

Le *TO 7* est doté d'un clavier à membrane, dont chaque touche, autorépétitive, est bordée d'un rebord saillant. L'appui de chaque touche est confirmé par un « bip » sonore, ce qui facilite la frappe. Toutefois, les touches on une fâcheuse tendance à rebondir. L'image obtenue sur le téléviseur grâce à la prise péritélévision est particulièrement stable et de couleurs saturées. Le Basic du *TO 7* n'est pas résident dans l'appareil et doit être chargé à partir de la cartouche, baptisée ici « Mémo 7 ». Cette cartouche, de dimensions similaires à celles d'une cassette audio, va se loger dans un réceptacle dont la manipulation rappelle celle d'un magnéto-cassette. Thomson a voulu cela pour accélérer la familiarisation des néophytes avec son ordinateur. La définition graphique de l'appareil atteint 320 x 200 pixels, ce qui constitue le record absolu dans cette gamme de prix. On peut mélanger sans problème texte et graphisme. Huit couleurs sont disponibles simultanément sur l'écran et cela quelle que soit leur proximité ! Le Basic du *TO 7*, signé Microsoft, comprend certaines instructions pour gérer couleur et haute définition. « Screen » définit la couleur des caractères, du fond et du bord, « Pset » allume un pixel, « Line » trace une ligne entre deux points, « Box » dessine un carré ou un rectangle et « Boxf » la même chose coloriée. 96 caractères semi-graphiques sont accessibles et l'on peut redéfinir jusqu'à 128 caractères grâce à l'instruction « Defgrs ». Cela est bien pratique pour la création de monstres et autres Alien. Les commandes sonores sont très simples : Beep émet un « bip » comme l'indique son nom et « Play » permet de programmer de la musique très facilement. Il suffit d'écrire les notes (seul le sol est abrégé en « so ») et de préciser leur durée et leur octave.

Pour faciliter le dialogue.

La grande particularité du *TO 7* est la présence du stylo optique intégré. Celui-ci est logé dans un réceptacle situé à la partie supérieur de l'appareil. Il permet un « dialogue » plus facile entre l'ordinateur et son utilisateur. En contrepartie, il oblige aussi à se rapprocher de l'écran jusqu'à pouvoir le toucher et l'on sait que les radiations émises par les tubes cathodiques couleurs à courte distance sont fatigantes pour la vue. Ce stylo optique peut être géré directement grâce à des instructions Basic. Le *TO 7* dispose de nombreuses possibilités d'extensions : extension mémoire de 16 K (presque indispensable, car le *TO 7* ne dispose sinon que de 8 K de Ram), Modem, imprimante, lecteur de cassette et de disquettes. Le contrôleur de jeu combine plusieurs fonctions. Il réalise la synthèse de notes sur 4 voix et 6 octaves avec contrôle de l'enveloppe. Bruits d'explosion et synthèse vocale sont possibles par logiciel. Il autorise aussi le branchement de deux manettes de jeu. Ces manettes sont identiques aux manettes des consoles Philips. La prise en main est mauvaise surtout pour les petites mains des enfants. Le bouton d'action est un peu mou, comme d'ailleurs le ressort de rappel du manche. La gamme de logiciels développée par Vifi Nathan est très particulière. Elle est fortement orientée vers l'aspect éducatif. Les jeux n'y ont pas échappé et l'on retrouve surtout des jeux de réflexion : Mastermind, morpion dans l'espace et autres cérébralités. Toutefois il semble qu'une évolution se fasse jour et qu'à côté des jeux éducatifs apparaissent maintenant des jeux de détente pure. Au total, le *TO 7* apparaît comme un ordinateur familial aux capacités intéressantes, un peu limité par sa capacité mémoire trop faible en version de base. Son stylo optique facilite l'approche informatique de l'enfant, d'autant que les logiciels profitent bien de cet accessoire.

- **Nous avons aimé :**
  - — ses possibilités graphiques ;
  - — son design ;
  - — son stylo optique.
- **Nous avons regretté :**
  - — les manettes de jeu inconfortables ;
  - — le peu de mémoire vive ;
  - — le clavier à membrane.

APPLE

La Rolls des micros-ordinateurs

En présentant le test de l' *Apple 2e*, nous abordons le micro-ordinateur qui nous réserve le plus de surprises. Une légende rôde autour de ce micro depuis des années, est-elle fondée ? Il est souvent présenté comme la « Rolls » des micro-ordinateurs, son prix justifie cette affirmation. Environ 15 000 frans pour l'unité centrale, le moniteur (écran TV noir et blanc), les disquettes et un contrôleur à main (joystick).

Il possède la plus variée et la plus vaste ludothèque existante sur micro-ordinateur. Les jeux ne sont pas l'unique vocation de l' *Apple 2e*, programmation et gestion de petites entreprises sont ses sports favoris. Un système coûteux qui fera rêver les habitués des salles de jeu.

L' *Apple 2e* est une nouvelle version de l'ancien *Apple 2* avec une mémoire vive de 64 kilo-octets et bien d'autres choses. Construit au système Allemand Pal, il se connecte sur la prise UHF du téléviseur Pal. Une carte supplémentaire avec adaptation Secam et une sortie vidéo. Cette carte offre un autre avantage. La très haute résolution 560 X 192 points réservée aux utilisateurs français et une mémoire vive portée à 128 ko Ram. Le choix entre téléviseur couleur classique et moniteur est possible, à vous de voir !

Boîtier blindé et protection électromagnétique

La première impression qui se dégage de l' *Apple 2e* est une grande robustesse, il semble à l'épreuve du temps. La nouvelle version de l' *Apple* dispose aujourd'hui d'un connecteur joystick extérieur, il n'est donc pas nécessaire d'ouvrir les entrailles de la machine pour brancher une manette de jeu. Un nouveau joystick vient d'être commercialisé, attention ! c'est une véritable petite merveille. *L'Apple 2e* apparaît comme très robuste, son boîtier beige blindé en est une preuve. Il est protégé par un système électromagnétique. Bien sûr le nouveau *Apple 2e* est entièrement compatible avec les autres modèles *Apple 2*. Son clavier gris est dépouillé de toutes les petites touches inutiles et programmer devient un plaisir. Il dispose dans sa version de base de 64 kilo-octets mémoire-vive et se programme en Basic Applesoft. Les habitués constateront qu'il y a quelques lacunes dans son Basic. Mais il est possible de s'offrir le langage de son choix, par exemple, un Basic évolué. L'une des particularités de cet ordinateur est sa totale modulation, système évolutif par excellence. Une petite touche sous le clavier permet de passer de l'alphabet Qwerty à Azerty. Le Basic de l'Apple est très bien adapté à la réalisation de jeux, tout particulièrement les jeux d'aventure, très graphiques. Pour créer des jeux d'arcades, le langage Assembleur est un très bon outil de programmation. Le mode texte donne accès à 24 lignes de 40 ou 80 caractères. En version de base, les graphismes haute résolution délivrent à l'écran 280 X 192 points avec six couleurs. La carte Secam disponible uniquement en France permet de disposer d'une haute résolution de 560 X 192 points.

Apple 2 se met à parler français

Le point fort de l' *Apple 2* est indiscutablement sa bibliothèque de logiciels, développée par un grand nombre de sociétés américaines. L'intérêt de ce leader en micro-informatique pour les logiciels ludiques ne s'est révélé que très récemment. Il n'y avait aucun jeu distribué par Apple. Ce constructeur organise chaque année un grand concours, des particuliers envoient leur réalisation et le meilleur de chaque catégorie reçoit la pomme d'or. Les logiciels ainsi primés sont commercialisés par les services Apple. Pour la première année une pomme d'or a été attribuée à un logiciel ludique. De très nombreuses extensions transformeront ce micro-ordinateur super-puissant en un merveilleux partenaire de jeu. Sa ludothèque est incontestablement la plus fournie par rapport à d'autres ordinateurs et consoles. Tous ces jeux aux noms attrayants tels que *Kamikase, Olympic De cathlon, Apple Panic*... ont forgé une solide réputation ludique à l' *Apple 2e*. Comme la plus grande partie de ces logiciels venant d'outre-Atlantique, ils sont en anglais, mais des sociétés françaises commercialisent depuis presque 1 an des logiciels ludiques parlant français. Ediciel propose des jeux comme *Made in France, Naja 2, Galaxie L*,... Il s'agit de logiciels captivants de bon niveau graphique et sonore. Les éditions Ciel Bleu se sont lancées dans la traduction de logiciels américains, on y retrouve toutes sortes de jeux. J'allais oublier un détail important, les logiciels sont presque tous commercialisés sous forme de disquettes.

Importateur : Seedrin (Apple computer, Inc.), avenue de l'Océanie, Z.A. de Courtabœuf, B.P. 131, 91944 Les Ulis. Tél. : 928.01.39.

- **Nous avons aimé :**
  - — sa très vaste ludothèque ;
  - — ses nombreuses extensions ludiques ;
  - — sa grande fiabilité ;
  - — ses qualités de programmation.
- **Nous avons regretté :**
  - — son rapport qualité/prix élevé ;
  - — ses dimensions.



JUPITER

L'événement de l'année

Le *Jupiter Ace,* encore un petit micro-ordinateur britannique, a déjà beaucoup fait parler de lui. A la source des débats dont il fait l'objet, une polémique qui divise les spécialistes : doit-on abandonner le Basic au profit du Forth, ou enterrer à tout jamais ce dernier ? Le *Jupiter Ace* a été conçu en Forth et garde le privilège d'avoir été, il y a un an déjà, le premier ordinateur rejetant le langage Basic dans sa version de base. Sans aucun doute, le *Jupiter Ace* reste l'événement de l'année 1983 puisqu'il est destiné à initier un large public à un nouveau langage informatique.

Un boîtier blanc avec un clavier noir, semblable à celui du *Sinclair ZX 81,* l'ordinateur est sobre, et son boîtier en plastique semble assez fragile. Le *Jupiter Ace* est à manier avec délicatesse, sinon gare aux pannes ! Le clavier, ni sensitif ni mécanique, mais à cheval entre les deux n'est pas toujours très sensible. Il n'existe pas encore de joystick, il vous faudra donc utiliser le clavier. Mais son manque de sensibilité vous fera commettre quelques maladresses.

Dans sa version de base le *Jupiter Ace* fonctionne en noir et blanc, et se connecte au téléviseur par l'intermédiaire de la prise antenne UHF. Nous n'avons rencontré aucun problème de branchement. La mémoire de base peut sembler insuffisante, mais, avec 3 ko en Forth, vous ne manquerez pas de ressources. Il existe

Le Forth ne manque pas de ressources...

une extension 16 ko RAM, portant ainsi la capacité du *Jupiter Ace* à 19 ko mémoire vive. Une grande partie des extensions du *Sinclair ZX 81,* sont compatibles avec le *Jupiter Ace* Celui-ci dispose également d'une carte couleur, conçue par Pentron Electronique (2, place du Général-Leclerc 94310, Orly. Tél.: 368-54-95) et commercialisée à 450 F environ. Elle n'occupe aucune place dans la mémoire centrale de l'ordinateur. L'extension 16 couleurs se connecte derrière le *Jupiter Ace,* à côté de l'emplacement pour module mémoire vive. L'ordinateur est alors raccordé au téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritélévision, fournie avec la carte couleur. Le *Jupiter* ne possède pas une véritable haute résolution, mais les caractères redéfinissables et les couleurs présentent une qualité graphique remarquable, pour un ensemble peu coûteux. Les logiciels noir et blanc fonctionnent aussi avec la carte couleur. Mais ne rêvez pas trop, sans modifications, du reste très simples, ils resteront en noir et blanc. Avec 16 couleurs et le Forth vous réaliserez des graphiques simples, et très corrects.

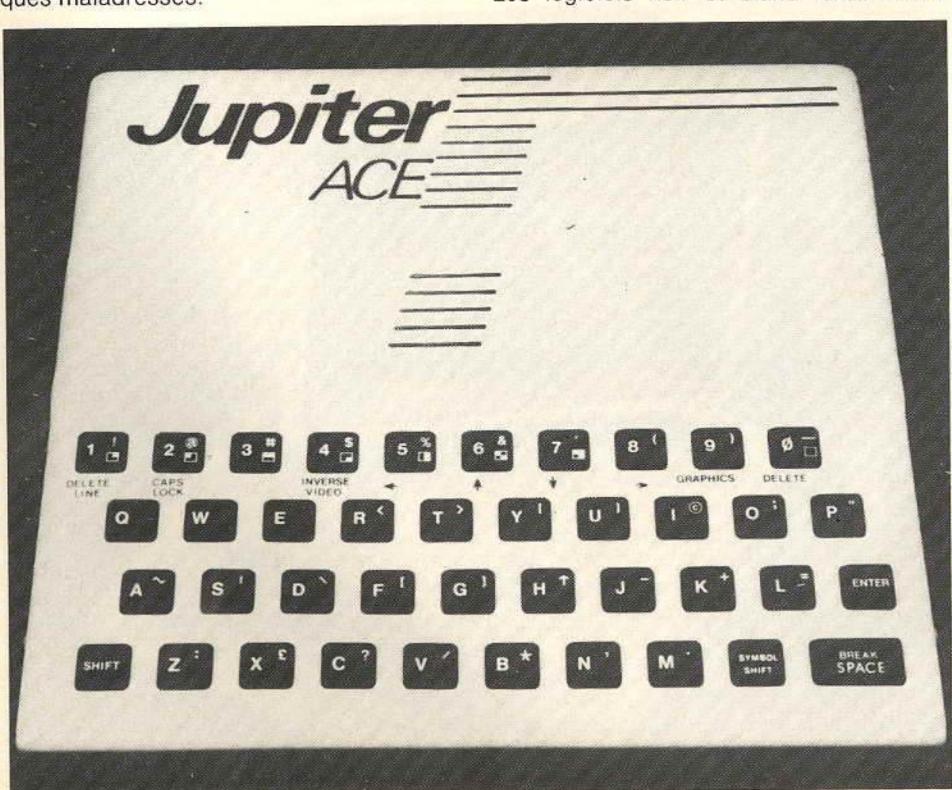
Son langage, le Forth, n'est pas d'ordre spécifiquement ludique. Mais sa vitesse de traitement, 20 fois supérieure à celle du Basic Microsoft, le rend très approprié à la réalisation de jeux d'arcade.

...Et de caractères

En Forth,on ne crée pas un programme, on définit des nouveaux mots, qui chacun peuvent comporter plusieurs instructions. En fait, un programme Forth réside en une suite de mots précisés par l'utilisateur. Par exemple, vous définissez le nouveau mot, « Man » qui ordonnera au *Jupiter Ace* de faire traverser l'écran à un petit bonhomme, composé avec les caractères semi-graphiques. La basse résolution de 64 x 48 zones alliée aux caractères semi-graphique donnent des applications ludiques de bonne qualité. Il s'agit de petits motifs qui, une fois assemblés, forment un dessin ou un graphique. L'utilisation de caractères semi-graphiques a été vulgarisée avec l'apparition du *ZX 81 Sinclair.* Mais le *Jupiter Ace* possède la haute résolution, devenue accessible grâce aux 127 caractères redéfinissables. L'utilisateur dispose alors de 256 x 192 points.

Si 3 kilo-octets paraissent insuffisants, la qualité des logiciels font la preuve du contraire. Ils sont encore peu nombreux et ne portent que sur des sujets classiques. Une ludothèque très pauvre, qui va grandir avec le temps et préciser les qualités du Forth. Un langage d'avenir. Les logiciels sur cassette ne se chargent pas toujours au premier essai. Un peu de persévérance et le tour est joué. Quelques jeux se manient uniquement avec le clavier, les graphismes ne sont pas encore très évolués, mais progresseront dans l'avenir. La majorité des logiciels ludiques proposés par Valric-Laurène, seul distributeur de programmes à ce jour, nécessite l'extension mémoire vive 16 kilo-octets. La récente commercialisation de la carte couleur, chez Valric-Laurène, ne sera pas accompagnée, dans l'immédiat de logiciels en couleurs.

Importateur : Valric-Laurène, 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : 225-20-98.



- **Nous avons aimé :**

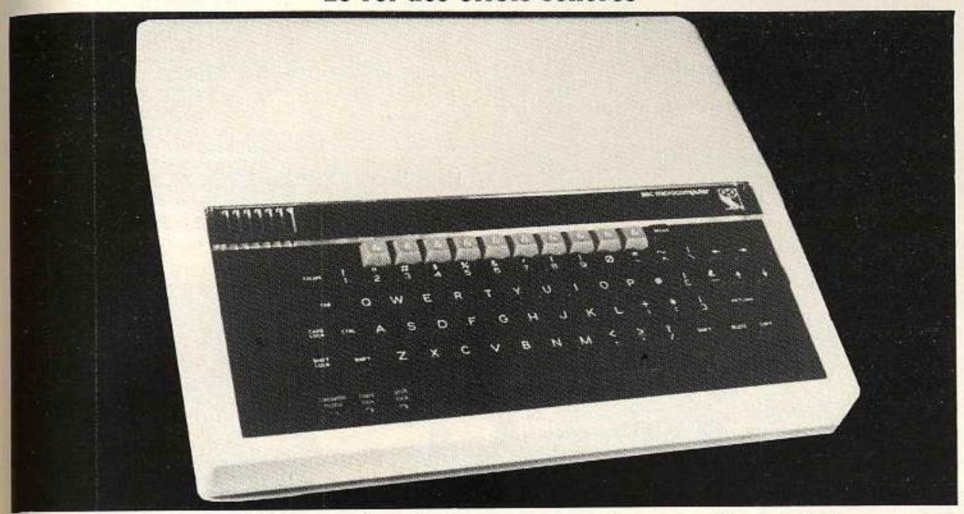
— son langage Forth ;
— sa vitesse d'exécution ;
— son manuel Forth très clair ;
— sa prise en main.

- **Nous avons regretté**

— la fragilité de l'ordinateur ;
— sa ludothèque encore simple ;
— l'absence du joystick.

BBC ACORN

Le roi des effets sonores



Le BBC est diponible sur le marché français depuis moins d'un an. Il a été conçu et développé par la firme Acorn Computers Limited de Cambridge, sous l'égide de la BBC, d'où son nom.

Le boîtier du *BBC* est de grande dimension et d'esthétique quelconque. L'installation de l'appareil est très facile, d'autant que le *BBC* dispose d'une alimentation intégrée. L'image obtenue est nette et les couleurs saturées. Le Basic intégré est de type Microsoft, mais l'appareil dispose aussi d'un Assembleur incorporé. Ce Basic est d'ailleurs le plus rapide de ceux que nous connaissons, dans cette gamme de prix, bien sûr. Le *BBC* possède une gamme de huit couleurs et d'une définition graphique étonnante : 640 X 256 pixels. Mais, à cette définition là, seules deux couleurs sont accessibles. Sept modes différents permettent de choisir un compromis entre définition et nombre de couleurs disponibles. Même avec huit couleurs à l'écran, la définition atteint encore 160 X 256 pixels.

A la grande joie de vos voisins

Différentes fonctions gèrent cette haute résolution : « Move » positionne le curseur graphique ; « Draw » trace une ligne entre la dernière position du-dit curseur et un point spécifié ; « Plot » est très complet et permet de tracer un point ou une droite en coordonnées absolues ou relatives ou un triangle colorié. « Vdu » autorise de nombreuses possibilités, en particulier la définition de caractères et le mélange de texte et de graphique. Il manque malgré tout une instruction autorisant le dessin directe de cercles. Deux instructions sont dévolues au son : « Sound » contrôle trois canaux de notes et un canal de bruit. Pour chaque canal, on peut spécifier synchronisation, amplitude, fréquence et durée. « Envelope » permet le contrôle de l'enveloppe (l'enveloppe est ce qui permet de caractériser le timbre de chaque instrument). Ces deux fonctions, bien que de programmation ardue, autorisent des effets sonores de grande qualité. Vous pouvez relier le *BBC* à un amplificateur extérieur, à la grande joie de vos voisins biens sûr. Le *BBC* dispose d'une vaste gamme d'extensions : extension mémoire de 64 K, lecteurs de cassettes et de disquettes et même un synthétiseur de paroles, en français ! Les manettes de jeu se branchent simultanément sur une prise située à l'arrière. Elles doivent obligatoirement être tenues dans la main ; leur usage est agréable et n'entraîne pas de fatigue excessive. Toutefois, les petites mains seront certainement désavantagées. La gamme de logiciels commence à être suffisamment étoffée. Elle comprend des jeux de réflexion *(Echecs, Othello)* de simulation (de vol), d'aventures graphiques et conversationnels et toute une gamme de jeux d'arcade. Le *BBC* apparaît finalement comme un micro-ordinateur aux possibilités intéressantes tant graphiques que sonores.

Importateur : J.C.S. Diffusion, 4, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 355.96.22.
Autres logiciels : Innelec, 110 bis, av. Gal Leclerc, 93500 Pantin. Tél. : 843.61.11.
Run Informatique : 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.51.44.

- **Nous avons aimé :**
  — ses possibilités graphiques
  — ses possibilités sonores
  — sa rapidité.
- **Nous avons Regretté :**
  — son prise
  — son design quelconque
  — son Basic parfois austère.

TRS80 COLOR COMPUTER

La couleur en plus

Après le très long règne du *TRS-80* modèle I, Tandy se devait de suivre l'évolution technique dans le domaine de la couleur, de la haute résolution, et du son. La réponse s'appela *TRS-80 Color Computer,* ce micro-ordinateur restant fidèle à la réputation du constructeur.

Le *Génie Color 2 000* se Vidéo Génie a les caractéristiques et l'esthétique du *Color Computer.* Si les similitudes entre ces deux constructeurs sont fréquentes, il semble bien que Tandy soit l'innovateur. Le *TRS Color* est un ordinateur à vocation familiale, mais le côté ludique conserve une place importante. De fidèles adeptes des systèmes Tandy retrouveront ici rapidement leurs habitude, avec, en plus de la couleur, le son et la haute résolution.

Le *TRS Color,* micro d'une taille assez importante, possède une plage arrière suffisante pour poser un téléviseur. Sa présentation est un signe de robustesse. Peu coloré, dans les tons gris, il est un peu triste. La connection au téléviseur est d'une grande simplicité, mais n'est possible que par l'intermédiaire de la prise péritélévision. L'image produite ne présente aucun défaut. Le port cartouche et deux manettes de jeu font du *TRS Color* un ordinateur ludique à part entière. Quelques heures d'apprentissage seront nécessaire pour utiliser les deux joy-stick d'une sensibilité exacerbée.

La ludothèque du *TRS Color* est entièrement compatible sur le *Dragon 32,* grâce à un émulateur : une belle gamme de jeux en prévision. Si seulement tous les logiciels pouvaient être compatibles sur n'importe quel ordinateur... Enfin, terminé les gros graphismes un peu simplets en noir et blanc et vive la couleur ! Le vert est superbe et le son n'est pas mal non plus. Le *TRS Color* réunit tous ses avantages et même plus. Avec la haute résolution 256 x 192 points, 8 couleurs et 16 kilo-octets, la conception de jeux d'arcade sera possible. La programmation en Basic Microsoft, très aisée, conviendra aussi aux débutants. En maîtrisant peu à peu le langage machine, nous réaliserez de véritables jeux d'action. Une seule instruction pour les jeux « Joystik » vous donne à tout moment la position des deux manettes de jeux. Cette instruction intégrée à un logiciel ludique aidera le programmeur débutant à réaliser de petits jeux bien sympathiques. Les graphismes en haute résolution, relativement simples à élaborer, s'avèrent fort utiles. Ils ont commandés par des instructions Basic classiques, demandant un minimum d'initiation. « Circle » trace un cercle, à partir



d'un centre donné, « Pain » peint le contenu d'une aire quelconque, « Draw » dessine une figure dans une chaîne alphanumérique.

En toute sincérité.

Il n'existe qu'une seule instruction pour les sons (« Sound ») apparemment suffisante. Douze notes peuvent être choisies dans les cinq octaves disponibles pour transformer le *TRS Color* en synthétiseur musical. Le volume, la durée et le tempo sont modulables au gré de l'utilisateur. Les effets sonores sont limités, car ils ne disposent que d'une seule voie, la synthèse musicale reste alors très sommaire. Le manuel d'utilisation, ou plutôt les manuels sont très bien faits et colorés, mais encore en anglais. La traduction devrait être livrée avec le *TRS Color* dans peu de temps, si ce n'est déjà fait.

La ludothèque, complète, comporte presque uniquement des classiques, excepté un ou deux jeux. Le chargement de la cartouche, que l'on insère dans une petite trappe sur le côté droit du boîtier, offre une garantie supplémentaire. Les jeunes enfants pourront jouer librement, en toute sécurité pour le matériel. Chez Tandy, le vert, peut-être parce qu'il symbolise l'espoir, domine largement dans les logiciels de jeux . Le célèbre *Invaders* fait partie du lot. Ses graphismes sont fins mais diriger le vaisseau contre les envahisseurs, demande une grande délicatesse. Attention aux maladresses qui peuvent causer votre perte. Du doigté, du calme et tout ira bien ! Le jeu *Dinausaures,* vous mettra dans la peau d'un monstre préhistorique obligé de combattre pour survivre. Des graphismes et des sons rendent ce logiciel très divertissant. Le *TRS Color* se montrera un bon compagnon de jeu, sans pour autant ignorer l'art de programmer.

Importateur : Tandy France, 211-213, boulevard Macdonald, 75019 Paris. Tél. : 238-80-88.

• Nous avons aimé :
— sa finition
— sa compatibilité avec le Dragon 32
— son équipement ludique
— sa ludothèque divertissante

• Nous avons regretté :
— son rapport capacité-prix élevé
— la trop grande sensibilité des joysticks ;
— la couleur verte dominante dans les logiciels.

ALICE

Une ludothèque très attendue

***Alice* est un ordinateur construit en France par Matra Hachette, sous licence américaine. Son homologue est le MC 10 de Tandy. Les capacités d' *Alice* permettent à un débutant de découvrir l'informatique et d'acquérir le langage Basic plus facilement.**

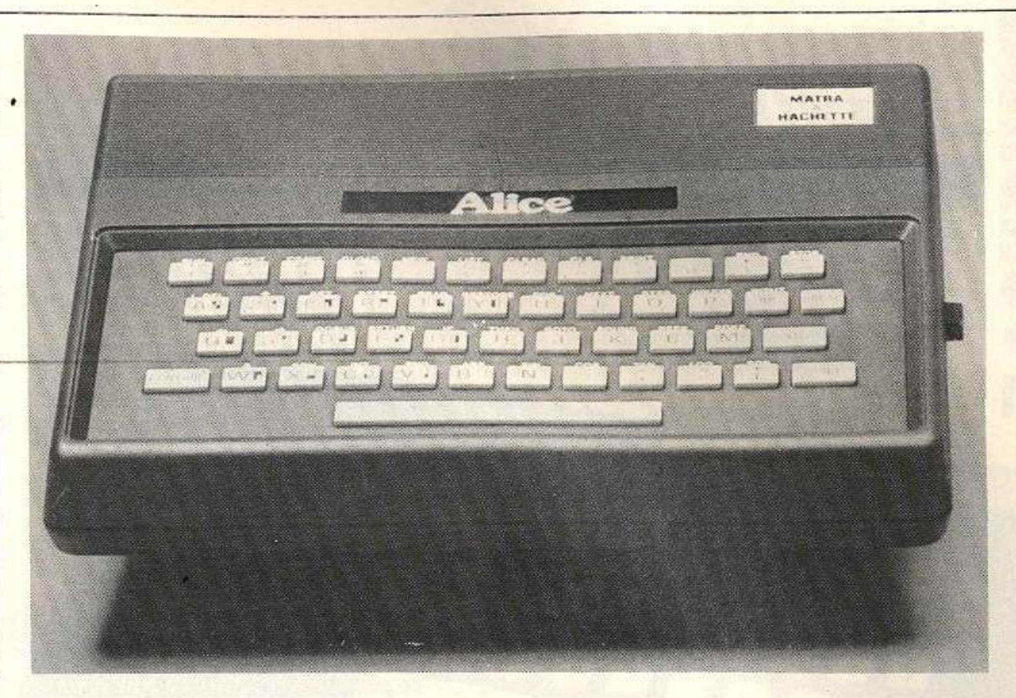
Vous reconnaîtrez ce micro-ordinateur à sa couleur rouge et à sa petite taille. Il est compact et possède un clavier fonctionnel et complet. Nanti d'une prise péritélévision, vous pourrez le connecter à votre téléviseur. L'image est claire et les couleurs se distinguent bien sur l'écran. L'alimentation secteur se trouve à l'extérieur.

Son Basic Microsoft résident, muni d'une mémoire vive de 4 kilo-octets, offrira aux débutants ou aux initiés de multiples possibilités de programmation. Ses neuf couleurs : jaune, rouge, ivoire, bleu cobalt, bleu pâle, mauve, orange, vert et noir, ainsi que seize caractères semi-graphiques pré-établis ; suffiront à la réalisation de graphiques. Les caractères serviront à la création de dessins sans peine et faciliteront la conception de logiciels ludiques. La définition graphique est 64 X 32 zones pour la version de base. La haute résolution s'obtient avec l'extension 16 ko Ram.

Avec elle, l'affichage sur l'écran des graphiques et du texte s'effectue simultanément. Une instruction du Basic produira des sons modulables, transmis par le haut-parleur T.V.
N'importe quel lecteur-enregistreur standard de cassettes, équipé des prises micro et écouteur, peut être connecté à *Alice* afin de sauvegarder des programmes.
La ludothèque est encore inexistante, un défaut de jeunesse qui devrait rapidement s'estomper.
Diffuseur : GIE Matra et Hachette, 22, rue La Boétie, 75008 Paris.

• Nous avons aimé :
— son rapport capacité-prix ;
— ses dimensions ;
— sa facilité de programmation ;
— son manuel très clair.

• Nous avons regretté :
— l'alimentation extérieure ;
— la HR disponible avec l'extension 16 ko.



MC 10

Pour l'initiation à l'informatique

Ce géant de la micro-informatique, s'est lancé à l'assaut d'un nouveau marché, celui des petits micros avec couleurs, sons et caratères semi-graphiques à moindre prix. Sa vocation ? Faire découvrir l'informatique à un large public.

Tandy avait su apporter un plus avec la sortie du *TRS-80* modèle 1, il y a cinq ans, le *MC 10* lui ne révolutionnera pas l'informatique. Mais, avec la solide réputation de ce constructeur, il obtient le coup de pouce nécessaire à sa commercialisation. Connecté à un téléviseur, il ne manquera pas de montrer sa facilité de programmation. Ce nouveau micro-ordinateur Tandy est d'une taille moins importante que ses prédécesseurs. Sa finition ne trompe pas, et vous découvrez, dans son emballage, une machine robuste avec un clavier classique, à base de gris comme le reste de l'ordinateur. Ce micro se destine à l'initiation. Ces brachements ne démentent pas cette vocation. Il se connecte au téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritélévision, et ne pose aucun problème de réglage. Le *MC 10* fonctionne en système Secam qui bénéficie d'une mise en service facile. Il n'est donc plus nécessaire d'avoir recours à un téléviseur multistandard Pal/Secam. Sa petite taille n'a pas permis d'intégrer l'alimentation secteur. Le *MC 10* a pour langage résidant le Basic Microsoft, doté de tous les ordres classiques. L'initiation à l'informatique est facilité par un manuel en français fort bien réalisé, mais ardu. Partez avec lui à la découverte du Basic sans peur et sans peine. La mémoire vive de 4 kilo-octets devient rapidement insuffisante pour créer des jeux, tandis que l'extension 16 ko annoncée donne accès à la haute résolution. En mode graphique sans extension il dispose d'un écran 64 x 32 zones, soit 2 048 blocs en 9 couleurs. Les 16 caractères semi-graphiques faciliteront la réalisation de dessins et d'animations. Des sons peuvent être produits en définissant le ton de la durée transmise au haut-parleur télé.
A l'heure où nous réalisons cet essai, aucun logiciel ludique n'est disponible. Mais Tandy a prévu pour ce petit micro d'initiation, une ludothèque très fournie. Une évolution à suivre qui ne manquera pas d'intérêt.
Importateur : Tandy France, 211-213, boulevard Macdonald, 75019 Paris. Tél. : 238-80-88.



• Nous avons aimé :
— son rapport qualité-prix ;
— l'effort fait pour l'initiation au **Basic ;**
— une utilisation simple et fiable ;
— l'image nette.

• Nous avons regretté :
— l'absence de joystick ;
— la faible capacité de base ;
— le Basic pour programmeur débutant.

INTELLEVISION COMPUTER ADAPTOR

Une console transformée en ordinateur



La console *Intellivision* de Mattel ne se limite pas aux jeux, elle se transforme en un véritable ordinateur programmable en Basic, avec lequel vous apprendrez l'art de la programmation. Entre deux leçons, une partie de *Donjons et Dragons* sera la bienvenue. En quelques semaines, le Basic n'aura plus de secrets pour vous.

L'extension programmable se connecte à la console *Intellivision*. L'ensemble console et *Computer Adaptator* est assez volumineux. Connecté à un téléviseur, l'ordinateur se branche sur le port cartouche, reste deux alimentations. Le montage est en lui-même un petit exercice, et si vous avez brillamment réussi cette épreuve, continuez ! Le *Computer Adaptator* est un système évolutif, sur lequel vous connecterez toutes sortes d'extensions : imprimante (Mattel), module mémoire vive, magnétophone à cassettes, deux autres manettes de jeux très sensibles et un clavier d'orgue à six registres de quatre octaves (990 F environ) qui se branche à la place du *Keyboard*. Jeux, programmation et musique ; de quoi satisfaire les plus difficiles.

On ne joue plus, on programme. Dans sa version de base, le *Computer Adaptator* dispose de 2 kilo-octets mémoire vive. Le Basic proposé s'adresse aux débutants, mais attention, il ne s'agit pas d'un Basic Microsoft, et vous ne pourrez inscrire qu'une seule instruction par ligne de programme. L'éditeur est de couleur et son Basic, très lent, n'est pas utilisable pour des jeux de réflexes. Mais les 30 ordres réservés aux jeux, permettent la programmation ludique. Le plus intéressant reste, sans aucun doute, la récupération de graphiques déjà existants sur les cartouches de jeux Mattel. Je m'explique, le petit bonhomme de *Burger Time* veut rendre visite aux monstres de *Night Stalker*, aucun problème. Il suffit de les rappeler chacun par un code. Il est ainsi possible de créer un nouveau jeu à partir d'éléments épars appartenant à des cartouches différentes. Une démarche proche du langage Forth. L'écran à 40 colonnes de 24 lignes dispose de 16 couleurs. Une extension permet de porter la mémoire vive à 32 ko, l'utilisateur dispose alors d'un Basic évolué.

Pour les passionnés de jeux, l'instruction « Instant replay », permet de revoir toutes les étapes de la partie.

La ludothèque de cette console-ordinateur est très complète, on y retrouve des classiques, des jeux d'adresse, de rôle, d'action...

Importateur : Mattel France, 10 bis, rue des Oliviers, Orly Senia 333, 94537 Les Ulis. Tél : 687.22.80.

- **Nous avons aimé :**
— sa polyvalence console/ordinateur ;
— sa facilité d'initiation au Basic ;
— la qualité d'image ;
— sa vocation ludique.
- **Nous avons regretté :**
— le rapport qualité-prix (console/ + extension) ;
— la faible capacité mémoire de base ;
— ses dimensions ;
— un clavier ordinateur sans distinction de couleur.

MZ 700

Une ludothèque naissante

Après un long silence, Sharp se relance à l'attaque du marché micro-informatique. La première tentative avec le célèbre *MZ 80 A* fut une grande réussite. Le *MZ-700* est conçu selon le même principe qui a fait ses preuves.

Un ordinateur compact ou le magnétophone à cassettes et l'imprimante peuvent être intégrés. Cette fois-ci, l'aspect ludique de la machine n'est pas oublié, les deux prises joysticks en témoignent. Les extensions intégrées procurent une grande simplicité de montage, plus de fils pour l'imprimante ou le lecteur de cassettes.



Connecté à un téléviseur par la prise péritélévision, l'alimentation branchée, le *MZ 700* est prêt à fonctionner, en couleurs ! Des branchements fiables, sans complication, que l'on aimerait rencontrer plus souvent. Ce micro dispose de quatre touches orange d'édition, pouvant aussi être utilisées pour diriger un jeu. L'idéal reste incontestablement le joystick un peu trop sensible, qu'il faut manier avec prudence.
Le Basic non résident doit être chargé à partir d'une cassette, ce qui laisse supposer l'apparition d'autres langages, peut-être le Forth. La manipulation pour changer le langage se renouvelle à chaque fois que l'appareil est mis sous tension, une opération à déplorer pour un micro-ordinateur de ce prix. Par contre, une foule de caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier faciliteront la programmation de graphiques. L'écran de 40 colonnes sur 25 lignes dispose de 4 couleurs. Le *MZ 700* possède aussi un affichage graphique de 50 X 80 points et une mémoire vive de 64 ko programmable par l'utilisateur. Le langage machine et l'Assembleur sont plus difficiles à maîtriser mais adaptés à la réalisation de logiciels ludiques.
Sa ludothèque naissante semble déjà présenter des logiciels de qualité. L'utilisation du lecteur de cassettes incorporé lui confère une grande fiabilité de chargement. En plus des logiciels Sharp, d'autres sociétés devraient distribuer leur propre réalisation. L'un des jeux que nous avons pu tester était de bon niveau, on oublie souvent que le *MZ 700* ne dispose que de quatre couleurs.

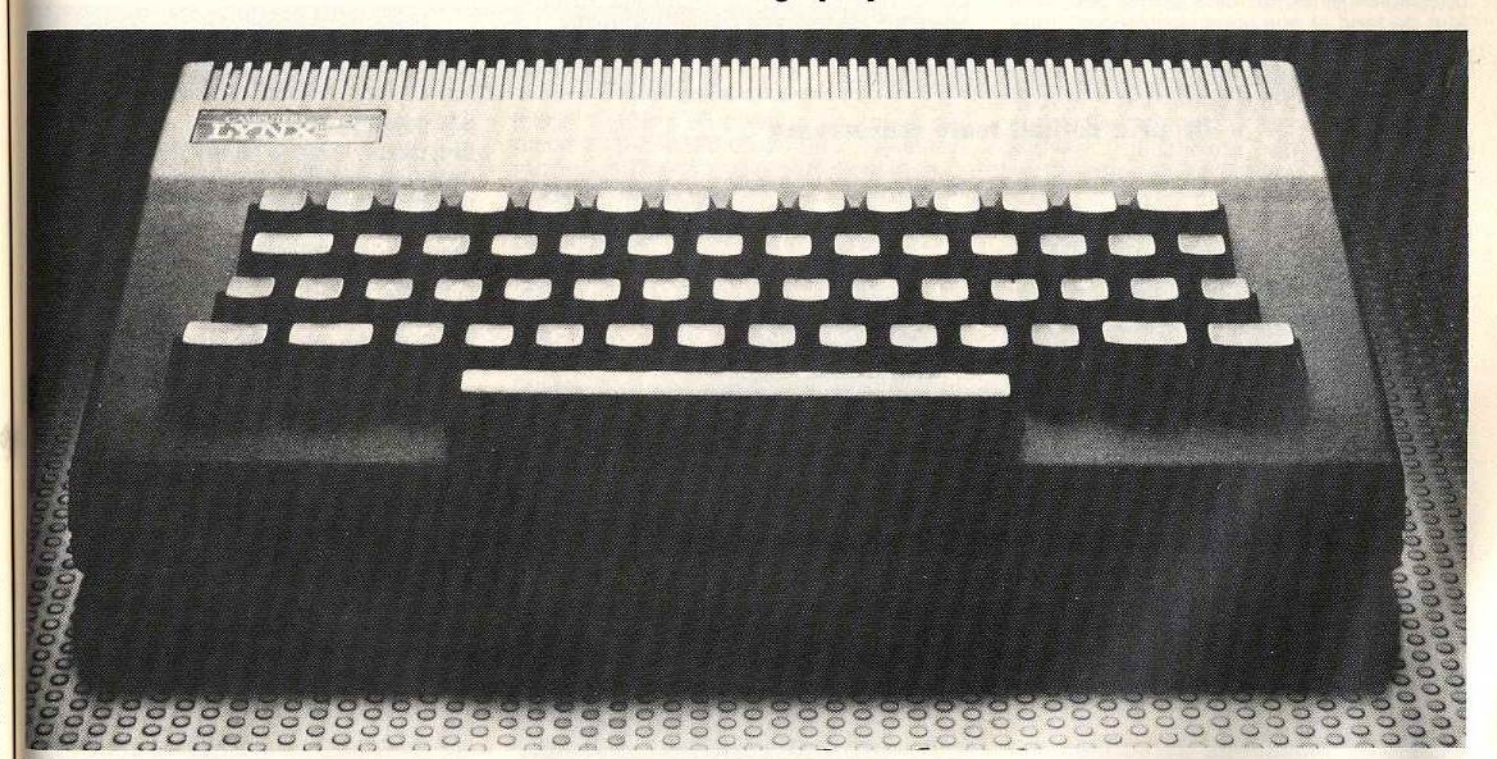
Importateur : Sharp B.M, 151-153, avenue Jean-Jaurès, 93000 Aubervilliers. Tél : 834.93.44.

• Nous avons aimé :
— l'ensemble ordinateur robuste ;
— la fiabilité du chargement cassette ;
— ses extensions ludiques.

• Nous avons regretté :
— l'absence de haute résolution ;
— les quatre couleurs ;
— des logiciels encore trop peu nombreux.

LYNX

Une définition graphique



Nouveau venu dans la grande famille des micro-ordinateurs à vocation familiale, le *Lynx* est bien décidé à se tailler la part du lion. Cet appareil nous vient, lui aussi, de Grande-Bretagne où le marché de la micro-informatique individuelle subit un « boom » retentissant.

Le *Lynx* est fabriqué par une société indépendante, la Computers Limited. L'appareil se présente comme un boîtier gris, de dimensions comparables au *Vic 20*. Il est doté d'un vrai clavier légèrement incliné. L'installation de l'appareile est rapide. Il ne faut cependant pas oublier de coller les patins de protection fournis sous l'alimentation, afin d'en éviter l'échauffement excessif.

Le *Lynx*, un langage puissant

La prise péritélévision permet d'obtenir une image parfaitement stable aux couleurs saturées, et cela sans aucun réglage. Mais un câble un peu plus long aurait été le bienvenu. Le clavier est d'utilisation agréable, d'autant que les touches sont à répétition automatique. L'utilisation conjointe de la touche ESC (escape) et des touches de lettres permet d'obtenir l'entrée directe de mots-clés. Mais ce système ne donne accès qu'à un nombre limité de mots-clés, pas toujours bien choisis. Le Basic du *Lynx* est très différent des autres, car il reprend la structuration du Pascal, ce qui en fait un langage puissant. Le *Lynx* dispose d'une définition graphique de 256 x 248 pixels, soit un peu plus que la majorité de ses concurrents dans cette gamme de prix. En augmentant la capacité mémoire à 192 K, la résolution passe même à 256 x 512 pixels. Les ordres qui gèrent la haute définition sont assez complets : « Draw » dessine une droite entre deux points, « Move » déplace le curseur et ▶

« Dot » trace un point. « Plot » reprend ces fonctions et autorise aussi l'utilisation de coordonnées relatives. Il est possible de mélanger texte et graphique grâce à l'instruction « Window ». Quant à l'instruction « Print A », elle permet de déplacer une image non pas de case à case, mais de pixel à pixel. Cette fonction très intéressante donne aux mobiles un mouvement beaucoup plus régulier. Ces mobiles pourront d'ailleurs être créés en précisant l'un des 128 caractères redéfinissables. Pour ce qui est de la couleur, le *Lynx* en dispose de huit, chaque pixel pouvant être colorié indépendamment de ses voisins. Rien ne peut donc arrêter les programmeurs en herbe dans la réalisation de graphiques ou de décors de jeu superbes, si ce n'est évidemment la taille mémoire.

La fonction « Protect » simplifie encore le travail du pauvre programmeur en protégeant une couleur qui ne sera alors plus effaçable. Ainsi, si vous créez une couleur de fond et que vous la protégez, vous pourrez déplacer tout mobile, sans risque d'effacement du fond et sans avoir à le recréer en permanence. Dommage qu'il manque les fonctions « Circle » pour tracer un cercle et « Fill » pour colorier une figure fermée. Les possibilités sonores du *Lynx* sont modestes. Les sons émis par le haut-parleur interne sont de faible intensité. « Beep » permet de choisir une fréquence de note, un nombre de cycle et un volume. Cette commande est d'emploi moins pratique que d'autres : il faut connaître la fréquence de toutes les notes courantes et recourir à un petit stratagème si l'on veut obtenir une durée fixe. La commande Sound mettra en mémoire une suite de sons et les ressortira à la demande. Le *Lynx* dispose de nombreuses possibilités d'extenions : extension mémoire jusqu'à 192 K, imprimante, lecteurs de cassettes et de disquettes, stylo optique. Mais on ne trouve, ni emplacement pour cartouches, ni prise pour manettes de jeu. L'interface externe est donc nécessaire pour le brancher. La gamme de logiciels, encore réduite du fait de la grande jeunesse du produit, s'étoffe régulièrement. Elle comprend déjà pourtant des jeux d'adresse et de réflexion et même des jeux d'aventures conversationnels de fort bon niveau. Au total, le *Lynx* se présente comme un appareil complet, aux grandes possibilités d'extension. Son Basic puissant, teinté de Pascal et ses possibilités graphiques lui donneront les moyens de se battre sur ce marché devenu difficile.

• Nous avons aimé :
— son Basic puissant ;
— ses possibilités graphiques ;
— son vrai clavier.

• Nous avons Regretté :
— ses possibilités sonores réduites ;
— l'absence de prise pour manettes de jeu ;
— son faux scroll.

SINCLAIR ZX81

Un prix défiant toute concurrence



Plus d'un million de personnes utilisent de par le monde un *ZX 81*. En France 110 000. Une telle diffusion, inconnue jusqu'alors dans le domaine de la micro-informatique, a été rendue possible par le choix de *Clive Sinclair* de réaliser un ordinateur digne de ce nom à un prix défiant toute concurrence.

Et c'est ainsi que se sont initiés des milliers de gens, de toute classe sociale et de tout métier. Le *ZX 81* se présente comme une petite boîte noire, ultra légère, de design agréable. L'ostention d'une image nécessite le réglage du canal du téléviseur mais on y arrive sans peine. L'image est de qualité moyenne mais tout à fait lisible. Le clavier, type membrane, n'autorise qu'une frappe lente, heureusement aidée par l'entrée des mots-clé en une opération.

La morphologie des monstres conforme à vos désirs

Le *ZX 81* ne possède ni le son, ni la couleur. Sa définition graphique n'atteint que 44 x 64 points, gérables uniquement par PLOT. Et pourtant, vue la diffusion impressionnante de cet ordinateur, les concepteurs de matériel et de logiciel se sont beaucoup intéressés à lui. On peut actuellement trouver pour le *ZX 81* toutes les extensions possibles sur un micro-ordinateur. Tout d'abord des extensions mémoire de 16,32 et 48 K indispensables car la mémoire vive de base (1 K) est totalement insuffisante. Il existe même en Belgique un système permettant de porter la capacité mémoire à 1 Méga-octets (1 000 K) pour une utilisation semi-professionnelle. Plus simplement, différents claviers ont vu le jour pour pallier l'insuffisance de l'original, depuis le simple clavier mécanique, se collant sur celui d'origine et transmettant la pression, jusqu'au vrai clavier électronique autorisant alors une frappe rapide et sans fatigue (clavier Fuller, clavier Mémotech par exemple). La carte génératrice de caractères permet de donner à vos envahisseurs et autres monstres une morphologie plus conforme à vos désirs. La carte sonore donne à vos jeux une nouvelle dimension : trois voix simultanées, programmables sur cinq à sept octaves selon les cartes, avec contrôle de l'enveloppe. La carte couleur permet tout à la fois d'abandonner la grisaille du noir et blanc pour une palette de seize couleurs et de faciliter la mise en place grâce à la prise péri-télévision qui concourt de plus à une meilleure qualité d'image (Pendron Electronique, 2 place du Général Leclerc, 94310 Orly).

Des poignées de jeux sont aussi disponibles. Elles se branchent par l'intermédaire d'une interface autorisant le contrôle simultané de deux poignées (A.G.B. « les 4 Arpents », 23 rue de la Mouchetière, ZI d'Ingré, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle). Les poignées de jeu elles-mêmes sont particulièrement réussies (poignées Quick Shot). La prise en main est excellente, et facilitée par le dessin anatomique du manche. Deux boutons d'action sont dis-

ponibles, un au sommet du dit manche, l'autre sur le boîtier qui le supporte. Ce boîtier est doté de ventouses, ce qui permet même de jouer d'une seule main. Un must. Il existe aussi une interface permettant de brancher des cartouches de jeu, sans attendre un chargement plus ou moins aléatoire (V.T.R., 58 bis rue Ramey, 75018 Paris). Les jeux inclus bénéficient directement de la haute résolution et cela sans aucun rajout. La carte sonore et la carte couleur SAM permettent d'ajouter encore au plaisir du jeu. La gamme de logiciels n'est pas en reste : elle s'étend des jeux d'action (pas très pratiques sur le clavier de base, il faut le dire), aux jeux de réflexion *(Echecs, Othello, Backgammon, Awari)*, de simultation *(Vol, Expédition, Escalade)*, de wargames, d'aventures tant conversationnelles que graphiques et j'en passe. Le *ZX 81* constitue donc un véritable ordinateur, au rapport qualité-prix inégalé, aux vastes possibilités d'extension et à la bibliothèque logicielle bien fournie.

Importateur : Direco International, 30 avenue de Messine, 75008 Paris. Diffuse une partie des périphériques cités et une gamme de logiciels.

Autres matériels et logiciels : Goal Computer, 15, rue de St-Quentin, 75010 Paris ; V.T.R. déjà cité ; Innelec, 110 bis avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin.

• Nous avons aimé :
— son rapport qualité-prix ;
— ses possibilités d'extension ;
— sa gamme logicielle.

• Nous avons regretté :
— son clavier ;
— sa mémoire vive insuffisante ;
— son interface cassette d'humeur variable.

DRAGON

Des extensions tous azimuts

Arrivé sur le marché français depuis maintenant près d'un an, le *Dragon 32* est un ordinateur familial fabriqué par la société Dragon Data, société anglaise bien entendu. Cette dernière est une filiale de la société Mettoy, célèbre productrice de jouets. Mais ne vous y trompez pas : le *Dragon 32* n'a rien d'un joujou comme vous allez le voir.

L'installation de l'appareil se fait rapidement. Regrettons seulement la trop courte longueur du cAble péritélévision qui oblige à se rapprocher un peu trop du téléviseur. La mise sous tension de l'appareil permet d'obtenir directement une image claire aux couleurs saturées. La forme et les dimensions de l'appreil rappellent globalement celles de l'*Apple*. L'ensemble est bien proportionné et de ligne agréable. Le *Dragon 32* offre un vrai clavier, de frappe rapide mais sans répétition automatique des touches malheureusement.

9 couleurs accessibles simultanément.

Le Basic résidant du *Dragon 32* est dû à la société Microsoft, ce qui est un gage de qualité. Il est complété d'instructions permettant de gérer graphismes et sons. Le *Dragon 32* offre en mode texte un choix de neuf couleurs toutes accessibles simultanément, ainsi que seize caractères semi-graphiques pré-programmés. En haute résolution, le *Dragon 32* offre le choix entre cinq modes graphiques : mode 0 (128 x 96 pixels en 2 couleurs) ; mode 1 (128 x 96 pixels en 4 couleurs) ; mode 2 (192 x 128 pixels en 2 couleurs) ; mode 3 (192 x 128 pixels en 4 couleurs) ;' mode 4 (256 x 192 pixels en 2 couleurs). A vous de choisir la déinition qui vous convient tout en préservant l'espace mémoire. Un grand regret toutefois : il n'est absolument pas possible de mixer texte et haute définition, ce qui oblige à dessiner chaque lettre pour écrire en haute résolution. Certaines instructions facilitent les graphismes : « Line » dessine une droite d'un point à un autre ; « Circle » permet de représenter différentes courbes, cercle, éllipse et arc ; « Draw » d'inclure dans une chaîne de caractères des paramètres de déplacement du curseur « Pset » et « Preset » commandent l'allumage ou l'extinction d'un pixel à l'écran ; enfin « Paint » autorise le coloriage d'une figure fermée. Cette série d'instructions très complète permet ainsi avec un peu de pratique la création facile de dessin et de décors de jeu. Le *Dragon 32* dispose de trois instructions sonores : « Sound » exécute un son spécifique choisi parmi 255 et de durée voulue ; « Play » transforme une chaîne de caractères en une suite de notes. On utilise ici la notation anglaise, la lettre « a » correspondant au « la » de la clé d'ordre « Audio » est pus particulier. Il fait passer le son du magnétoscope sur le téléviseur. Cette commande bien utilisée, permettra d'inclure des commentaires sonsores au milieu de vos jeux et celà sans passer par le synthétiseur de parole. Trois autres fonctions faciliteront la programmation de vos jeux : « Joystk » restitue les coordonnées horizontales et verticales des manettes de jeu, « Point » teste l'allumage d'un pixel à l'écran ; enfin « Timer » permet tous les jeux en temps réel. Le *Dragon 32* offre des possibilités d'extension étendues : extension mémoire à 64 K, imprimante, moniteur, magnétophone, disquettes. Les manettes de jeu se branchent directement sur les prises latérales situées à gauche de l'appareil. Ces manettes sont très esthétiques et offrent une bonne prise en main. On peut regretter toutefois l'absence de ressort de rappel, ce qui peut géner certains. On peut aussi brancher un stylo optique mais cette fois par l'intermédiaire d'un convertisseur. Un logement pour cartouches s'ouvre sur le flanc droit de l'appareil. La gamme de logiciels est maintenant bien étendue. Elle comprend des jeux d'aventures (purement semi-graphiques ou graphiques en trois dimensions) des jeux de stratégie *(Othello, Echecs, Backgammon)*, des jeux de hasard *(Poker, Baccarat)*, de simulation *(747, Navette spatiale, Course automobile, Ascension de l'Everest)* et toute une gamme de jeu d'arcades. Ces jeux ▶



sont disponibles sur cassettes (les pous nombreux), sur cartouches et sur disquettes. Le *Dragon 32* apparait donc comme un appareil intéressant, aux multiples possibilités et doté d'une vaste bibliothèque de jeux.

Diffuseur : Goal Computer, 15 rue de saint-Quentin, 75010 Paris. Tél. : 200.57.71.

Autres logiciels : Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.51.44.

- **Nous avons aimé :**
— l'entrée cartouches et manettes de jeu
— la facilité de gestion graphique
— la vaste bibliothèque logicielle.

- **Nous avons Regretté :**
— la longueur réduite par cable péri-télévision
— la non mixibilité textes/graphiques
— la limitation des couleurs en haute définition.

TI99/A4

Des jeux particulièrement réussis

Le *TI99/A4*, produit par la firme Texas Instruments, bien connue pour ses calculettes, est arrivé sur le marché français au mois de mai 1982, soit plus de deux ans après sa commercialisation aux Etats-Unis.

Cet ordinateur présente une caractéristique qui le singularise dans le monde de la micro-informatique familial. C'est à ce jour le seul à utiliser un micro-processeur 16 bits. L'esthétique du *TI99/A4* est l'une des plus séduisantes que nous ayons vu. Son habillage aluminium poli et noir brillant lui confère une ligne futuriste.
La mise en place s'effectue facilement. Regrettons toutefois deux choses : tout d'abord la présence d'un module d'interface sur le cable péri-télévision et d'autre part, la longueur de cable tout-à-fait réduite reliant le module à la prise elle-même. Conséquence inéluctable : si votre téléviseur se trouve sur un pied télé avec rien d'autre à côté, le module pendra au bout du cable. L'image obtenue est stable et les couleurs saturées, comme nous invite à le remarquer la charte de couleurs présente à l'écran dès l'allumage de l'ordinateur. Le clavier, doté de vraies touches, bien qu'un peu petit, n'en demeure pas moins agréable. Chaque touche est à répétition automatique et dix d'entre elles sont programmables.
Le Basic du *TI99/A4* est un peu particulier tout en étant très utilisable. La définition graphique de l'appareil atteint 192 X 256 pixels et seize couleurs sont disponibles. La gestion des couleurs s'effectue assez facilement par l'instruction « Call color ». Il faut tout de même préciser dans cette instruction le groupe auquel appartient le caractère que l'on veut colorier, ce qui est peu courant et rend la chose un peu moins aisée. La haute définition n'est malheureusement pas directement accessible sur le Basic standard. La seule façon d'y parvenir est de dégager l'un des trente-deux caractères redéfinissables : de quoi vous dégoûter complètement de la programmation de décors complexes. « Sound » programme trois notes simultanées avec pour chacune d'elle la durée, la fréquence et le volume. Cette programmation par fréquence est beaucoup moins agréable à manipuler si l'on désire un air particulier. Heureusement, un tableau établit les correspondances entre note et fréquence. Une quatrième voix donne accès à huit bruits différents, forts utiles pour les jeux : explosion, tir, etc. « Call joyst » gère les manettes de jeu.



Des manettes pour les enfants

Le *TI 99/A4* dispose de multiples possibilités d'extension : extension mémoire de 32 K, imprimante, modem, lecteurs de cassettes et de disquettes. Une prise située à gauche de l'appareil permet le branchement simultané des deux manettes de jeu. Ces manettes, d'esthétique réussie, se révèlent agréables à l'usage. La prise en main est bonne et leur taille limitée permet aux enfants de s'en servir sans problème. L'emplacement cartouche bénéficie d'un « plus » intéressant. L'engagement d'une cartouche coupe automatiquement l'alimentation des circuits correspondants, lesquels circuits sont remis sous tension une fois la cartouche enclenchée. Ce système évite ainsi de couper l'alimentation générale chaque fois que l'on désire changer de cartouche, précaution indispensable si l'on veut les préserver. On peut même se demander pourquoi ce procédé simple est absent chez les concurrents ? La bibliothèque logicielle du *TI 99/A4* est maintenant bien étoffée. Elle comprend des jeux d'adresse au bruitage et au décor réussis, des jeux de réflexion *(Echecs, Othello, Puissance 4)* et toute une gamme de jeux d'aventures. La plupart sont disponibles sur cartouches mais certains, ceux d'aventures en particulier nécessitent cartouche et cassettes complémentaires. Le *TI 99/A4* se présente donc comme un appareil au design fort réussi, doté de bonnes possibilités sonores et d'une gamme d'extension étendue mais ne permettant pratiquement pas la programmation en haute résolution avec le Basic standard.

- **Nous avons aimé :**
— son design
— ses possibilités sonores
— son prix.

- **Nous avons regretté :**
— l'impossibilité de gérer la haute définition
— le module interface sur la prise péri-télévision
— le prix élevé des extensions.

600 XL ATARI

Une fabuleuse ludothèque



Après deux ans de règne incontesté les modèles 400 et 800 seront remplacés au début de l'année 1984 par le tout nouveau *600 XL*. *Atari* commença avec les jeux vidéo et, de spectateur passif, l'utilisateur est passé au stade d'acteur avec l'apparition des micro-ordinateurs.

Ils ne s'agit plus de monstres informatiques mais de petites machines tout à fait performantes. L'ordinateur joue avec la famille et se tranformera à votre gré en outil d'initiation à la micro-informatique. Le *600 XL* est modulable, et pourra même être utilisé pour le traitement de texte grâce aux 64 kilos-octets RAM et l'imprimante qualité courrier.

Les anciens micros *Atari* étaient assez volumineux, le *600 XL* est lui, d'une taille tout à fait raisonnable, à peine plus important que ses concurrents. Il est très sobre, presque triste à cause du boîtier beige, des touches et du cadre noir entourant le clavier. Il possède une touche qui peut intriguer « Help », mais rassurez-vous, c'est une aide à la programmation. Sur le dessus du boîtier on trouve une petite trappe pour l'utilisation de cartouches (en particulier les jeux des 400 et 800). C'est déjà disponible en Pal, mais il faudra attendre son adaptation au système Secam (standard utilisé en France), patience il arrive !

Une gamme de couleurs inégablable

Le *600 XL* se branche sur le téléviseur soit par la prise antenne UHF, soit par la prise péritélévision, dans ce cas grâce aux circuits intégrés spécialement conçus par *Atari*, le « Antic » et le « Gtia » donnent accès à 256 couleurs. Les branchements simples et robustes sont aussi le faire-valoir de ce constructeur. De très nombreuses extensions ludiques et semi-professionnelles peuvent être connectées en plus des deux joysticks. Le lecteur de cassette possède une particularité en plus des 100 000 caractères stockables sur une bande de soixante minutes : une piste sonore permet d'inclure des commentaires ou de la musique déclenchés lors du chargement d'un programme. Ce qui est fort pratique pour donner les règles d'un jeu, plus aucune perte de temps. L'unité disquette est aussi connectable, elle sera bien utile pour la gestion de fichier, mais servira aussi au chargement de jeux très évolués.

Un Basic résident de 16 kilo-octets mémoire vive est inclus au *600 XL*. Très complet, il permet toutes sortes de réalisations. Côté graphisme c'est inconstestablement le micro-ordinateur familial qui possède la meilleure palette de couleurs (plus de 256) ; l'utilisation de la prise péritélévision est alors obligatoire. De merveilleuses qualités graphiques sont disponibles avec la haute résolution 320 x 192 points et l'inégalable gamme de couleurs. Si la programmation est votre hobby sachez que deux autres langages sont annoncés. Ce micro-ordinateur plein de malice possède aussi un circuit appellé « Pokey » ; il permet de contrôler quatre synthétiseurs programmables en volume sonore, timbre et tonalité sur trois octaves et demi... Mélomanes à vos claviers. Sa considérable mémoire morte permet la gestion du système d'exploitation et du langage de programmation. En plus du mode d'emploi, vous est livré un petit manuel de référence sur la programmation en langage Basic qui vous aidera à faire vos premiers pas dans cette univers merveilleux et fantastique.

Un précepteur de rêve pour vos enfants

Côté logiciels ludiques, alors là, c'est fantastique. Chez *Atari*, on annonce plus de 1 000 jeux ; tous les genres sont représentés. Bien sûr la ludothèque en cassettes, cartouches et disquettes des modèles 400 et 800 est compatible. Pour le *600 XL* l'accent a été mis sur les logiciels éducatifs créés par des éditeurs comme *Nathan* et *Hachette*. L'ordinateur devient précepteur et propose un nouveau processus pédagogique présenté sous forme de jeux éducatifs. Trois grands thèmes sont abordés : le calcul, l'orthographe et l'éveil. La *Quête du Graal* est un jeu d'aventure issu de la légende du Roi Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde. L'enfant doit surmonter plusieurs épreuves représentées par des exercices de calcul. La chasse aux mots est un jeu pour apprendre les secrets de l'orthographe, le programme contient plus de 2 100 mots. Il faut tirer sur les mots comportant une faute, le temps de réflexion étant de plus en plus réduit. Le jeu suivant la gamme d'Agam est un logiciel d'éducation visuelle ; plus de cent couleurs s'enchaînent à différentes vitesses. Il faudra replacer la couleur exacte entre deux enchaînements, par exemple orange entre jaune et rouge. De nombreux nouveaux jeux d'action font leur apparition comme *Pole position*, un grand hit des jeux d'arcade ou vous piloterez une formule 1, *Moon patrol* et bien d'autres jeux qui réjouieront les passionnés de jeux vidéo.

Importateur : Atari, 9-11, rue Georges Enesco - 94008 Créteil Cedex. Tél : 339.31.61.

- **Nous avons aimé :**
  — sa ludothèque ;
  — ses possibilités d'extension ;
  — son graphisme et ses couleurs (256) ;
  — sa facilité d'initiation au Basic.

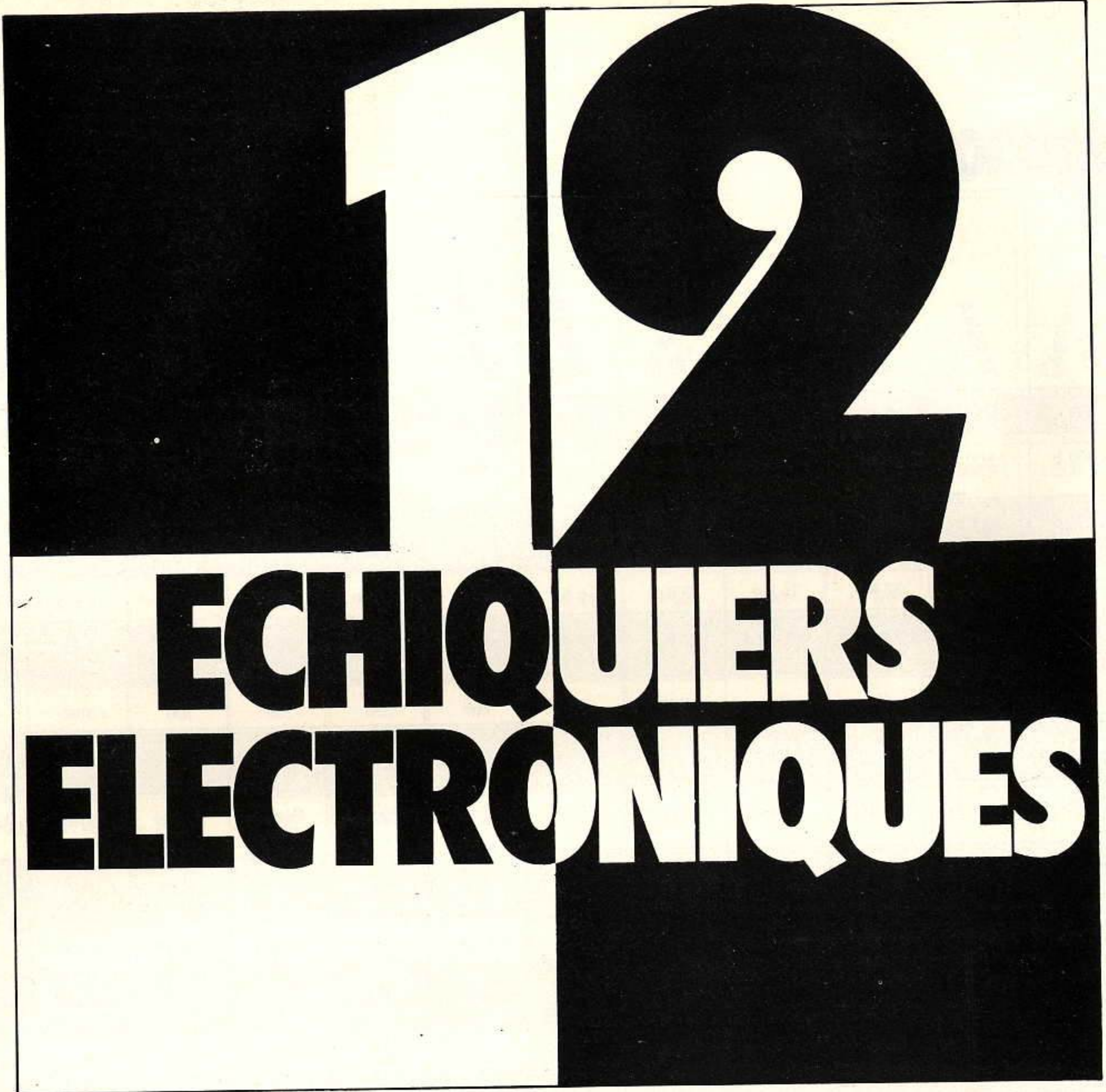
- **Nous avons regretté :**
  — son prix élevé pour la version 16 Ko RAM ;— son adaptation au standard Secam un peu longue.

24 ORDINATEU

	MULTITECK MPF-II	COMMODORE VIC 20	COMMODORE CBM 64	INTELLIVISION	DAI	SANYO PHC 25	JUPITER ACE	APPEL IIe	ORIC I	LASER 200	HECTO
NATIONALITE	Japon	USA	USA	USA	Belgique	Japon	G.B.	USA	G.B.	H.-Kong	FR
PRIX	2 990 F	2 390 F CECAM	3 850 F CECAM	3 140 F	6 700 F	2 350 F	1 140 F	11 251 F	2 100 F	1 200 F	4 95
MEMOIRE VIVE	64 Ko	3,5 Ko	64 Ko	2 Ko	48 Ko	22 Ko	3 Ko	64 Ko	48 Ko	4 Ko	48
MEMOIRE MORTE	16 Ko	20 Ko	20 Ko	12 Ko	24 Ko	28 Ko	8 Ko	18 Ko	16 Ko	16 Ko	2
GRAPHISME Finition-Animation	★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★★	★★★★	★★★	★★
SON	oui	oui	oui	oui	oui	Ext. oui	oui	oui	oui	oui	o
COULEURS	6	8	16	16	16	9	Ext. 16	16	8	9	
CONNECTION T.V.	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	UHF	UHF	Péritel	UHF	Pé
JOYSTICKS	oui 1	oui 1	oui 2	oui 2 + 2	oui 2	Ext. oui 2	non	oui 2	oui 2	oui 2	o
CLAVIER	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	★★	★★★★	★★★	★★	★★
ENTREE CARTOUCHE	oui	oui	oui	oui	non	non	non	non	non	non	
RAYON OPTIQUE	non	oui	oui	non	oui	non	non	oui	non	oui	n
DISQUETTE	oui	oui	oui	non	oui	oui	non	oui	oui	non	
PRISE EN MAIN	★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★
ESTHETISME	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★	★
FACILITE DE PROGRAMMATION	★★★★	★★★	★★	★★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★
FIABILITE K7	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★	★★★★	en attente	★★	★★	★
EXTENSIONS RAM	en attente	32 Ko	en attente	32 Ko	128 Ko	32 Ko	16 Ko	256 Ko	en attente	16 Ko	en
NOTICE	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	
NOMBRE DE LOGICIELS LUDIQUES	★	★★★★★	★★★	★★★★★★	★★★	★★	★★	★★★★★★	★★★★	★★	★
VARIETE DES THEMES	★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★	★★	★★★★★	★★★	★★	
RAPIDITE D'ACTION	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★	★
BIBLIOGRAPHIE	Apple ★★★★	★★★	★★	★	★	★	★	★★★★	★★	★	
DIFFUSION	★★	★★★★★	★★★	★★	★★★	★★	★★	★★★★★	★★★★	★★	
EXTENSIONS JEUX	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★	★★★★	★★★	★★	

U TILTOSCOPE

	TANDY MC 10	TO 7	TI 99/4A	BBC	LYNX	ZX 81	SPECTRUM	DRAGON 32	SEGA SC 3000	ATARI 600 XL	SHARP MZ-700	TANDY TRS COLOR	SPECTRAVIDEO SV 318
	SA	FR	USA	G.B.	G.B.	G.B.	G.B.	G.B.	Japon	USA	Japon	USA	USA
	80 F	3 400 F	1 800 F	7 500 F	48 K : 3 000 F 96 K : 4 600 F	580 F	16 K : 1 850 F 48 K : 2 350 F	3 000 F	1 900 F	2 990 F	4 300 F	3 800 F	2 980 F
	Ko	22 Ko	16 Ko	32 Ko	48 Ko	1 Ko	16 Ko 48 Ko	32 ko	16 ko 16 Ko vidéo	16 ko	64 Ko	16 Ko	32 ko
	Ko	22 Ko	26 Ko	32 Ko	16 Ko	8 Ko	16 Ko	16 Ko	32 Ko	12 Ko	6 Ko	8 Ko	32 Ko
	★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	★	★★★★	★★★	★★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
	8	8	16	8	8	non	8	8	16	256 (Pal)	4	8	16
	ritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Antenne	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel U.H.F.	Péritel	Péritel	U.H.F.
	on	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2 + 1
	★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★
	on	oui	oui	non	non	par adaptateur	non	oui	oui	oui	non	oui	oui
	on	oui	non	non	oui	non	non	oui	non	en attente	non	non	non
	on	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	non	non	oui
	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
	★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★
	★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★
	★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★
	Ko	38 Ko	32 Ko	80 Ko	192 Ko	56 Ko	non	non	48 Ko	64 Ko	en attente	32 Ko	256 Ko
	★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
	★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★	★★	★★★	★★★★
	★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★★	★★	★★★	★★★
	★★	★★★★	★★	★★★★★★	★★★★	★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★
	★	★★	★★★	★★	Nouveau sur le marché	★★★★★★	★★★★	★★★	Nouveau sur le marché	★★	★	★	★
		★★	★★★	★		★★★★★★	★★★★★	★★★		en attente	★★	★★	★★★
		★★	★★	★★	—	★★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★



Il existe sur le marché une très vaste gamme de produits, dont l'échelle de prix varie de 350 F à près de 14000 F. Depuis le débutant et le joueur occasionnel, jusqu'au joueur confirmé, assidu des clubs, chacun peut trouver une machine à son niveau. Certes, les joueurs de haut-niveau (maître international) battent facilement les meilleurs machines. Mais les progrès sont réguliers, même si les machines ont encore de gros problèmes de stratégie. L'ordinateur d'échecs constitue pour tout un chacun un partenaire toujours disponible, de niveau règlable et souvent un professeur consciencieux, aux nerfs d'acier : de quoi se laisser tenter.

UNE FORCE TACTIQUE IMPRESSIONNANTE

Le *Constellation* se présente comme un petit échiquier marron et argenté, d'épaisseur réduite. Sa présentation est agréable et moderne.

Si, après avoir déballé l'appareil, vous ne trouvez pas les pièces, ne vous inquiétez pas : elles sont tout simplement placées dans un étui complémentaire, à l'intérieur de la boîte. Cet étui étant de la même couleur que le fond de la boîte, la méprise est possible. Les pièces de l'échiquier, pourtant en plastique, sont plus esthétiques que la plupart de celles qui équipent des appareils de ce prix. Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensitive. Sur cet échiquier, il n'existe pas une diode par case, mais seulement une rangée de diodes verticales et horizontales. Il faut repérer la case correspondante à l'intersection des deux diodes allumées. C'est un peu moins pratique que les soixante-quatre diodes, mais, heureusement, une diode « erreur » clignote en cas de mauvais déplacement, qui est alors refusé. On s'habitue assez bien à ce système. Celui-ci, qui consomme moins de courant, permet à l'appareil de fonctionner vingt heures sur piles. On peut, évidemment, alimenter l'appareil grâce à l'adaptateur secteur.

Vous avez le moyen de l'obliger à répondre

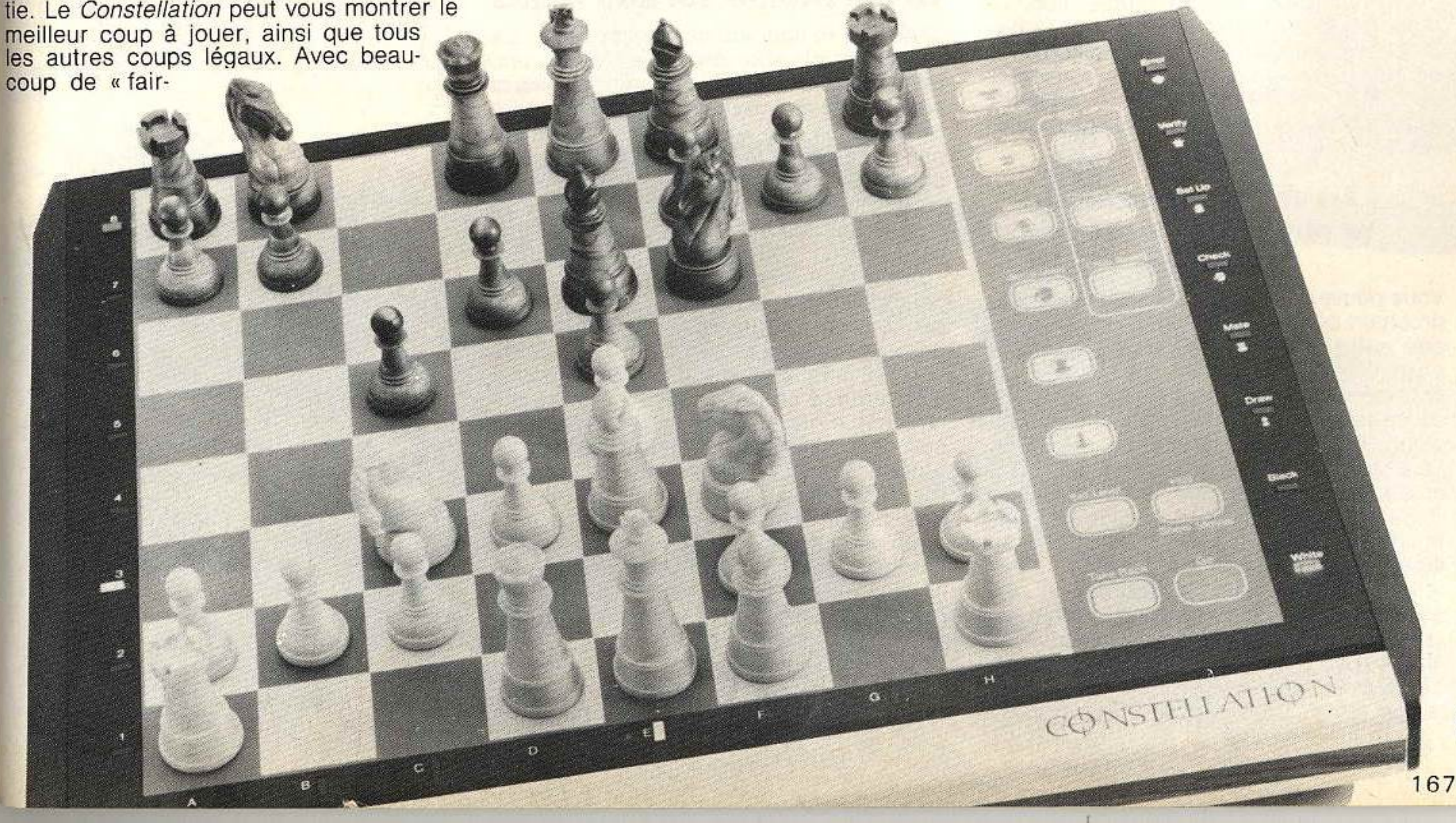
Le *Constellation* pratique toutes les règles d'échecs. Il autorise le retour arrière sur trente demi-coups en indiquant éventuellement la pièce qui aurait été capturée. On peut se demander, toutefois, pourquoi ne pas avoir doté l'appareil d'une mémoire suffisante pour autoriser le retour arrière jusqu'au début de la partie. Le *Constellation* peut vous montrer le meilleur coup à jouer, ainsi que tous les autres coups légaux. Avec beaucoup de « fair-play », il vous indiquera aussi, si vous le désirez, le coup qu'il compte jouer. Cela vous permettra ainsi d'anticiper votre réponse, bien que l'on s'éloigne alors des conditions normales de jeu. Mais cela vous fait patienter lorsque les temps d'analyse sont longs. Il est, de toute façon, possible d'arrêter la réflexion de l'ordinateur à tout moment et de l'obliger à répondre immédiatement. La fonction « multi-move » permet de rentrer une suite de coups légaux et d'entamer alors la partie. Ce qui oblige l'ordinateur à jouer à partir d'une ouverture qu'il n'a pas en mémoire. La conception du *Constellation* est modulaire, mais d'un système un peu particulier. Une trappe située sous l'appareil donne accès aux deux ROM de l'ordinateur, totalisant 16 K de mémoire morte, la mémoire vive s'élevant à 2 K. Le remplacement du programme est donc prévu, mais il ne pourra sans doute s'effectuer qu'en atelier, ce qui fait perdre un peu d'efficacité au système.

Le *Constellation* dispose de 8 niveaux de jeu, allant d'une réponse très rapide au niveau 1 (de zéro à cinq secondes) au temps de tournoi du niveau 7 (quarante coups en deux heures). Le niveau 8 est un niveau dit infini. Il existe également un mode spécial pour les problèmes de mat, de un à huit coups. Ce mode est relativement efficace. Le *Constellation* autorisant la sous-promotion de pion et la recherche de solutions multiples. Le programme du *Constellation* est dû à David Kittinger, auteur auparavant du programme *Mychess* qui équipait le *Savant*. La bibliothèque d'ouvertures est importante et compte compte plus de trois mille coups. Malheureusement, les très nombreuses lignes qui la composent sont assez courtes et obligent l'ordinateur à sortir de sa bibliothèque un peu trop tôt ; raison pour laquelle la transition avec la phase de milieu de partie se passe quelquefois assez mal. Une fois la phase d'ouverture passée sans encombre, le programme peut donner la mesure de ses remarquables possibilités combinatoires. Sa force tactique impressionnante s'allie à une stratégie correcte.

Il sait très bien se défendre quand il est attaqué

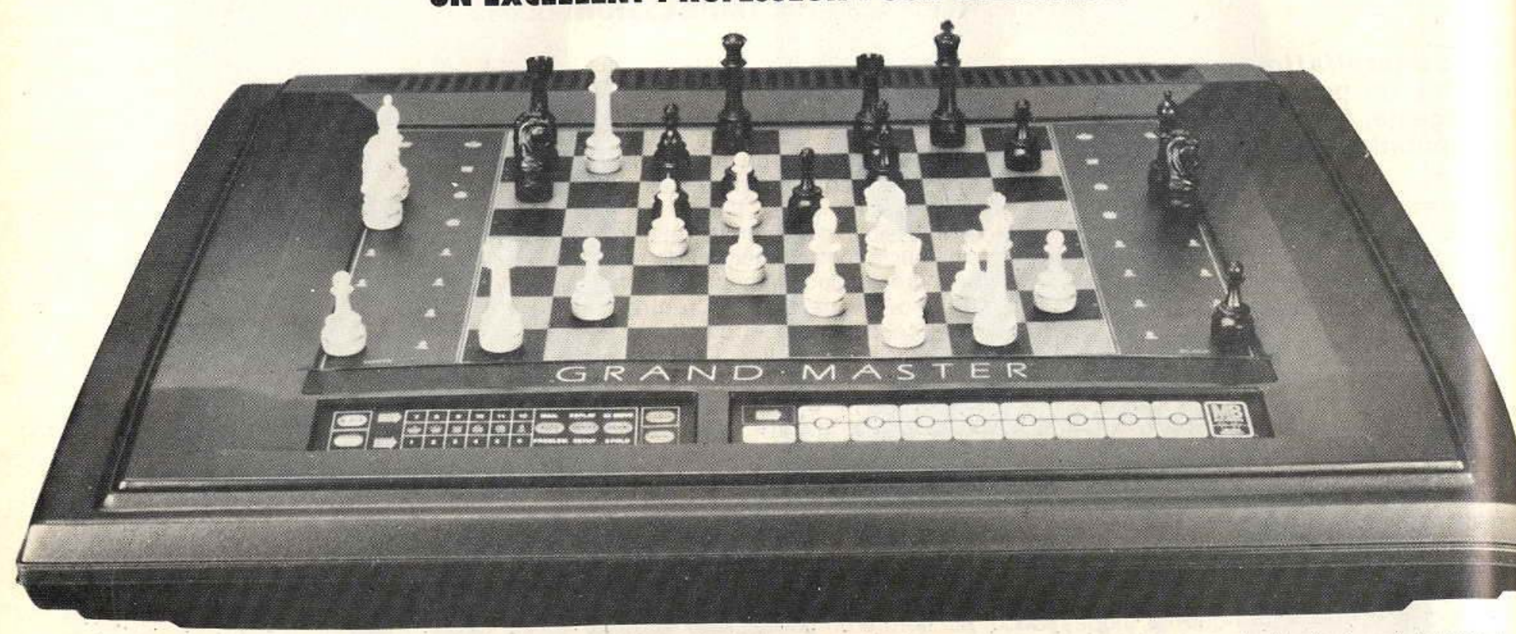
L'algorythme d'attaque sur le roi, déjà fort efficace sur le *Sensory 9* a été encore amélioré, ce qui en fait un adversaire dangereux. Le *Constellation* pratique ainsi un jeu fort agressif, mais sait aussi très bien se défendre quand il est attaqué. Ce tableau quasi idyllique se dégrade tout à coup dès que l'on passe à la phase de finale.

Le *Constellation* a intérêt à prendre le dessus sur son adversaire dès le milieu de la partie, car après... En effet, le programme n'applique pratiquement pas de principe de finale et ne connaît pas l'opposition, ce qui est fort regrettable pour un programme de ce niveau. Un nouveau programme serait disponible dans quelques mois, portant remède aux deux principales faiblesses du programme actuel : bibliothèque d'ouvertures doublée et nouveaux algorythmes de finale. En conclusion, le *Constellation* apparaît comme un appareil au design agréable, doté du plus fort programme actuellement, en dehors du *Prestige* qui, lui, se situe dans une autre gamme de prix. Il constitue donc l'appareil au rapport performance-prix le plus intéressant du moment. ■



CONCHESS

UN EXCELLENT PROFESSEUR POUR DEBUTANTS



Le *Conchess* dispose de trois habillages différents, l'appareil, lui reste strictement le même : l'*Escorter,* de petite taille (30 cm x 30 cm), au design original cuivre et argent ; l'*Ambassadeur,* de taille moyenne (38 cm x 38 cm), bel échiquier en bois de rose et enfin le *Monarch,* de grande taille, superbe échiquier en bois Mahogany.

L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière sensitive, chaque pièce étant reconnue grâce à un noyau magnétique qui la personnalise. Grâce à l'adoption de ce procédé, il n'est même pas besoin d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée. Le système fonctionne de façon tout à fait satisfaisante et donne un grand confort d'utilisation. Le *Conchess* pratique toutes les règles d'échecs, excepté celles des cinquantes coups et des trois répétitions consécutives des mêmes positions. Il possède aussi certaines fonctions plus particulières.

La clé de certains problèmes d'échecs insolubles

Vous pouvez lui demander son avis sur le prochain coup à jouer. Il faut rappeler ici que cette fonction professeur, très utile pour le débutant, est, malgré tout, à considérer avec prudence, car la validité de cette réponse varie en fonction du niveau où joue l'ordinateur. Le retour arrière est possible sur le *Conchess* jusqu'au début de la partie le cas échéant. Cette fonction est d'ailleurs facilitée par le rappel de l'éventuelle pièce prise au cours du déplacement. Cela permet d'éviter bien des erreurs, la vérification des positions autorisant (de toute façon) un contrôle rapide. Le *Conchess* dispose de dix niveaux de jeu : cinq niveaux d'entraînement et cinq niveaux de tournoi en temps limité. Caractéristique particulière au *Conchess,* cette limitation de temps joue pour vous également, et il se déclarera vainqueur si vous dépassez le temps imparti. Les temps de réponse de ses différents niveaux sont bien échelonnés, allant de soixante coups en cinq minutes au niveau 1 jusqu'à quarante coups en deux heures trente minutes au niveau 5. Il existe un mode particulier permettant la recherche de mats en cinq coups ou moins. Ce mode est d'autant plus intéressant que le *Conchess* pratique la sous-promotion de pions, clé de certains problèmes d'échecs insolubles autrement. Le programme du *Conchess* est contenu dans un module interchangeable, lequelle contient aussi le microprocesseur.

Des attaques surprises en particulier sur son roque

Grâce à l'adoption de ce procédé, on peut être sûr que lors de la sortie d'un nouveau module de programme, celui-ci pourra être directement utilisé sans autre modification. Ce n'est malheureusement pas le cas pour tous les concurrents proposant un système modulaire, certains n'offrant que des compléments (modules d'ouverture, de milieu de partie, de finale) et d'autres obligeant au changement complémentaire du microprocesseur pour disposer pleinement des capacités du nouveau programme. Le programme du *Conchess,* mis au point par le Suédois Ulf Rathman, est doté d'une bibliothèque d'ouvertures correcte, sans atteindre cependant le niveau de celle de certains de ses concurrents. On peut surtout lui reprocher de ne contenir que des ouvertures très classiques dont les lignes ne sont pas développées très avant. Le programme possède une bonne force combinatoire, très utile en milieu de partie. Sa solide force tactique est malheureusement associée à une faiblesse stratégique : le programme ne sent pas toujours venir les attaques, en particulier sur son roque. En finale, le *Conchess* se situe dans la moyenne de ses concurrents, ni particulièrement brillant ni spécialement mauvais non plus. Un nouveau module, le *Conchess 2* devrait être disponible dans les mois à venir. Il devrait pallier les deux principaux défauts du programme actuel : sa bibliothèque d'ouvertures trop peu diversifiée et sa faiblesse stratégique. Nous aurons l'occasion de le tester dans nos colonnes lorsqu'il sera sorti. En conclusion, le *Conchess* offre pour un prix raisonnable un appareil au design réussi dans ses trois versions, au grand confort d'utilisation du fait de son échiquier réellement sensitif. Son système modulaire autorise une mise à jour facile du jeu de l'ordinateur. Enfin sa triple présentation permet à chacun de choisir en fonction de ses goûts esthétiques. ■



IL PEUT AUSSI JOUER CONTRE LUI-MEME

Si vous comptez emporter votre *Grand Master* sous le bras, vous pouvez déjà y renoncer. La banquette arrière d'une voiture n'est pas trop grande pour l'accueillir.

Au déballage du carton, on découvre un appareil, certes déjà grand, mais se trouvant, malgré tout, à l'aise dans l'immense emballage qui le contient. L'appareil s'y trouve peut-être plus en sécurité, mais cela n'a guère été conçu pour les pauvres piétons. Ce qui surprend un peu au premier abord, ce sont les dimensions finalement réduites de l'échiquier lui-même par rapport à l'appareil. Une partie de l'appareil est ainsi réservée au rangement des pièces capturées. Une très large bordure complète l'ensemble, utile sans doute à une plus grande liberté de la mécanique. L'esthétique est correcte, sans être particulièrement recherchée.

Un système d'aimant piloté par ordinateur

Le déplacement des pièces constitue la grande originalité du *Grand Master.* Pour enregistrer votre coup, il suffit d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée, comme sur tout échiquier semi-sensitif. Mais la grande nouveauté se révèle lorsque le *Grand Master* joue. Ici, pas d'affichage de codes, pas de diodes qui clignotent. L'ordinateur déplace lui-même ses pièces grâce à un système d'aimant piloté par ordinateur. Il faut avouer que l'on reste longtemps sous le charme de ce déplacement autonome. Il faut le voir ranger dans un coin de la case le pion qui empêche la sortie du cavalier, déplacer le cavalier et recentrer ensuite le pion sur sa case. Même aspect un peu « magique » pour le roque. En cas de prise, le *Grand Master* range la pièce soigneusement à sa place, sur le côté de l'échiquier. De même, si vous prenez un pièce, il faudra à votre tour la déposer sur sa case de rangement. Le *Grand Master* fait d'ailleurs preuve d'un grand sens de l'ordre, confinant parfois à la maniaquerie. Si vous déposez une pièce capturée à un mauvais emplacement, l'ordinateur la déplacera de lui-même pour la remettre à sa place. Enfin, la partie terminée, il suffit d'appuyer sur une touche pour voir *Grand Master* redisposer les pièces pour une nouvelle partie. Tout a été conçu pour réduire au maximum l'effort musculaire du joueur. A quand l'ordinateur d'échecs doté d'un système de reconnaissance vocale ?

Peu de souci pour les pions doublés ou triplés

Le déplacement des pièces s'effectue assez rapidement. On peut seulement regretter qu'au début de chaque partie, l'ordinateur pratique une vérification systématique de chaque pièce. Cela n'empêche pas de jouer, mais la machinerie se fait entendre suffisamment longtemps pour souhaiter que cela s'arrête. Le *Grand Master* pratique toutes les règles internationales d'échecs. Il possède aussi d'autres fonctions intéressantes : il est possible d'effectuer un retour arrière jusqu'au début de la partie soit au coup par coup, soit de façon continue. Une autre touche donne accès à la fonction inverse et vous pouvez ainsi revoir votre partie, quitte à la reprendre à tout moment d'ailleurs. Le *Grand Master* peut aussi jouer contre lui-même, l'ordinateur semblant alors animé d'une vie propre. Impressionnant ! Lorsqu'il vous sert de professeur, son enseignement se limite à vous désigner la pièce à jouer. A vous de trouver alors le meilleur déplacement.

Le *Grand Master* dispose de douze niveaux de jeu. Les onze premiers s'échelonnent depuis des temps de réponse quasi-instantanés au niveau 1 jusqu'à une réflexion de près de quatre minutes par coup en moyenne au niveau 2. Au niveau 12 dit infini, l'ordinateur continue à réléchir jusqu'à ce qu'on l'oblige à répondre. Le programme de cet échiquier est dû à l'équipe menée par David Levy. La bibliothèque d'ouvertures est correcte avec des lignes assez variées. On peut regretter toutefois que certaines lignes s'arrêtent un peu tôt. De plus, le *Grand Master,* comme ses concurrents d'ailleurs, est incapable de reconnaître une interversion de coups. Alors que la position d'arrivée aurait été identique à celle qu'il avait prévu, l'ordinateur va sortir de sa bibliothèque trop tôt et se mettre en position inconfortable. En milieu de partie, le programme possède une force tactique correcte, mais il commet parfois de grosses fautes stratégiques. Il semble, en particulier, se soucier assez peu des pions doublés, voire triplés, ce qui apparaît être une caractéristique des programmes mis au point par David Levy.

C'est en finale qu'il apparaît le plus faible, bien qu'il semble connaître la règle du carré et celle de l'opposition. Dans l'ensemble, s'il ne peut pas rivaliser avec les plus forts programmes actuels, il reste agréable à jouer. On peut seulement regretter que le *Grand Master* ne soit pas doté d'un système modulaire, système qui a fait ses preuves sur certaines machines et qui permet de redonner une plus grande force à votre ordinateur. En définitive, si le *Grand Master* ne possède pas le plus fort programme, il n'en est pas moins le plus original. C'est sans doute le seul ordinateur d'échecs que vous pourrez exhiber fièrement à vos amis, même faibles joueurs d'échecs, car personne ne reste insensible à la conception futuriste de son déplacement. ■



DIFFICILE A BATTRE MAIS PAS D'ATTAQUE ECLAIR

D'aspect sobre, voire austère mais cependant très esthétique le *Méphisto 2S* se présente sous la forme d'un petit boîtier noir. Ce boîtier ne comporte pas d'échiquier incorporé, ce qui vous obigera à jouer sur un échiquier indépendant. En contrepartie, la boîte noire de faible encombrement peut se glisser dans une grande poche.
L'ensemble est conçu au départ pour fonctionner sur piles, mais le module 2S étant programmé sur Eprom, très gourmande en énergie, cette possibilité n'est plus disponible, d'où la nécessité de passer par l'adaptateur secteur. Espérons que les prochains modules redonneront au *Mephisto* sa totale indépendance. L'enregistrement des déplacements s'effectue en tapant les codes des cases de départ et d'arrivée, seul système possible évidemment ici. Un peu d'attention vous évitera les erreurs de positionnement des pièces sur l'échiquier, l'interversion entre les colonnnes « b » et « d » étant possible au début. Fort heureusement, vous pouvez, à tout moment, vérifier la position des pièces sur l'échiquier, même si les symboles qui les représentent paraissent un peu déroutants au début.

Une suite de coups légaux avant de commencer la partie

Le *Méphisto 2S* respecte toutes les règles internationales du jeu d'échecs, y compris les cas de nullité par la règle des cinquante coups et des trois répétitions. Le retour arrière s'effectue sur autant de demi-coups désirés. Vous pouvez également faire revenir l'ordinateur directement au début de la partie afin de rejouer ensuite les coups un à un. Le choix vous est d'ailleurs laissé de reprendre la main à tout moment pour continuer la partie dans une autre voie. Le *Méphisto 2S,* en professeur consciencieux, vous conseille le coup qu'il considère comme le meilleur, tout en vous offrant, pendant son temps de réflexion, la possibilité de visualiser sa profondeur de calcul et le nombre de variantes calculées. Et ce n'est pas tout ! Avant de commencer la partie, le joueur peut indiquer au *Méphisto 2S* une suite de coup légaux. Ce dispositif permet d'intégrer dans le jeu une ouverture ou une variante peu connue, inaccessible autrement.

Répondre avec vigueur aux attaques de l'adversaire

Le *Méphisto 2S* dispose de sept niveaux de jeu, bien échelonnés entre le niveau 1, très rapide (une à trois secondes par coups) jusqu'au niveau 7 où chaque coup demande en moyenne dix minutes. Un niveau 8, au temps de réponse programmable, autorise un temps de rélexion infini pour résoudre les problèmes les plus épineux. Enfin un mode spécial enclanche la recherche de mats en huit coups au maximum, excepté ceux où la sous-promotion intervient. Le programme du *Méphisto 2S* est logé dans un module enfichable. Ce programme est dû à l'équipe de Thomas Nitsche. La bibliothèque d'ouverture, déjà importante sur le *Méphisto 2* a été encore étendue. Mais des modifications y ont été apportées pour supprimer certaines lignes plaçant l'ordinateur dans une position trop inconfortable. En milieu de partie, le programme se comporte bien, sa force tactique améliorée permettant de répondre avec vigueur aux attaques de son adversaire. On note surtout une meilleure occupation du centre par les pions que sur le *Méphisto 2.* Si le jeu du *Méphisto 2S* peut sembler moins agressif que celui de certains de ses concurrents, il n'en reste pas moins aussi difficile à battre. Sachez cependant que l'attaque éclair n'est guère la spécialité de ce programme qui préfère assurer sa position et resserrer ensuite son étreinte. Par contre, il faut dépasser les premiers niveaux pour découvrir ses possibilités, le programme ne pouvant révéler sa richesse tactique et combinatoire que si on lui laisse un peu de temps de réflexion. En final, le programme a fait de gros progrès par rapport à son aîné. Il connaît bien désormais la règle du carré et pratique l'opposition avec efficacité. Un nouveau module devrait être bientôt disponible, utilisant des idées originales : détecteur de position plutôt tactique ou stratégique de manière à apporter la parade la plus efficace ; algorythme spécial pour la recherche d'un gain éventuel portant sur dix-huit demi-coups. Nous en reparlerons bientôt. En conclusion, le *Méphisto 2S* est un appareil à l'esthétique agréable, au programme performant et aux prix compétitifs. Sa conception modulaire, alliée à la sortie régulière de nouveaux modules toujours plus performants permet de le maintenir ainsi au meilleur niveau. ■



EFFICACE DES LES PREMIERS NIVEAUX

L'esthétique du *Sensory 9* ne laisse certes pas présager des possibilités de cet échiquier électronique. La firme *Fidelity Electronics* a en effet inclus un programme de fort bon niveau dans un boîtier tout plastique, à l'aspect peu engageant et aux jointures parfois baillantes.

S'il n'y avait pas l'échiquier vert et blanc (nouveau standard en tournoi), il serait quasi impossible de distinguer le *Sensory 9* du *Sensory 8*, qui, lui, reste un bas de gamme. Bien sûr, l'achat d'un ordinateur d'échecs dépend surtout de son jeu mais le plaisir de posséder un bel objet entre aussi dans les considérations de l'acheteur potentiel. Cela est d'autant plus regrettable que sur bien d'autres plans, le *Sensory 9* se classe parmi les meilleurs de sa catégorie. Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensitive. Il suffit d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée pour que le déplacement soit enregistré.



Une touche surprend l'ordinateur en train de réfléchir

A son tour, le *Sensory 9* signale son déplacement par un bip sonore que l'on ne peut couper qu'en allumant les diodes correspondantes aux cases de départ et d'arrivée. L'opération, très simple à effectuer, évite les erreurs de manipulations. Seule ombre au tableau, le système semi-sensitif du *Sensory 9* est beaucoup trop dur. Il faut souvent exercer des pressions importantes avec le bord de la pièce, au risque de marquer l'échiquier, ou de déraper et de disperser quelques pièces. Mais, rassurez-vous quand même, avec un peu d'habitude, le jeu devient un plaisir. Le *Sensory 9* offre de nombreuses possibilités. Tout d'abord, il joue toutes les règles d'échecs y compris les cas de nullité par la règle des cinquante coups sans déplacement de pion ou prise d'une pièce et celle des trois répétitions consécutives des mêmes positions. Une touche permet de visualiser le coup sur lequel l'ordinateur est en train de réfléchir, cette même touche ayant aussi la délicate fonction de vous enseigner le meilleur coup à jouer à votre tour (à son avis, bien sûr, et cela en fonction du niveau où il se trouve). Le retour arrière peut s'effectuer sur 23 demi-coups, ce qui est à la fois trop peu pour rejouer la partie entière et beaucoup trop pour reprendre une erreur. La vérification des positions demeure très utile, surtout en cas de sous-promotion, après un retour arrière et pour vérifier les données d'un problème que l'on vient de poser. Deux fonctions caractérisent davantage le *Sensory 9 :* tout d'abord, une touche permet d'empêcher l'ordinateur de réfléchir pendant le temps d'analyse de son adversaire. En abaissant quelque peu le niveau de jeu de cet appareil, on évite ainsi au débutant d'être systématiquement battu au niveau 1. L'autre fonction permet l'apprentissage des ouvertures classiques de façon bien plus vivante que la lecture d'un manuel spécialisé.

Ouverture très intéressantes et variantes très peu jouées

Le *Sensory 9* dispose de neuf niveaux de jeu : les huit premiers sont en temps limité, le niveau 6 correspondant à peu près au niveau tournoi (quarante coups en deux heures). Le niveau 9 est un niveau dit « infini », spécialement adapté à la résolution de problème. Le *Sensory 9* réfléchit jusqu'à ce qu'il ait trouvé un mat ou qu'on l'oblige à répondre. le programme contenu dans le *Sensory 9* est celui de l'*Elite,* mais tournant sur un microprocesseur deux fois plus lent. Ce programme est dû aux époux Spracklen, auteurs, entre autres, du premier programme jouant convenablement aux échecs (*Sargon 2.5* en 1980). Sa bibliothèque d'ouverture, classique et complète, s'étend sur 3 000 positions. Il est d'ailleurs possible de l'étendre de façon impressionnante en enclenchant un des deux modules d'ouvertures disponibles. Le module 1 possède une mémoire 11 430 positions tandis que le module 2 en possède 26 900. Le joueur accède à des ouvertures fort intéressantes ainsi qu'à des variantes très peu jouées. En milieu de partie, le *Sensory 9* révèle un jeu tactique puissant, allié à un comportement très offensif. Il est aidé en cela par son algorythme particulier d'attaque sur le roi, qui lui permet d'explorer cette attaque sur une profondeur de quinze demi-coups. Il commet, par contre, des fautes statégiques, comme tous les autres ordinateurs d'échecs actuels d'ailleurs. La phase de finale reste son point faible, mais il y est tout de même plus à l'aise que certains de ses concurrents. Son jeu s'avère ainsi très intéressant parce que bien équilibré et efficace dès les premiers niveaux. En conclusion, le *Sensory 9* (2 600 F) constitue une alternative très attirante pour l'amateur plus sensible à la force échiquéenne de son appareil qu'à son aspect esthétique. ■

LA DERNIERE POSITION EN MEMOIRE

Si certains ordinateurs d'échecs peuvent passer à première vue pour les échiquiers classiques, ce n'est certes pas le cas du *Super Système V.* Ce grand boîtier gris, à l'aspect futuriste, est d'allure très réussie.

L'échiquier à cristaux liquides inclus dans l'appareil n'occupe qu'un petit coin de celui-ci. On peut toutefois regretter la faible taille de cet échiquier (8 cm x 8 cm). Les symboles représentatifs des différentes pièces sont suffisamment distincts et clairs pour que leur reconnaissance ne pose aucun problème après une ou deux parties. Le déplacement des pièces s'effectue de plusieurs façons : soit en tapant classiquement les codes des cases de départ et d'arrivée (les risques d'erreurs sont minimisés, car le déplacement des pièces est immédiat sur l'échiquier à cristaux liquides), soit en positionnant un curseur à l'aide d'un gros pavé mobile dans les huit directions.

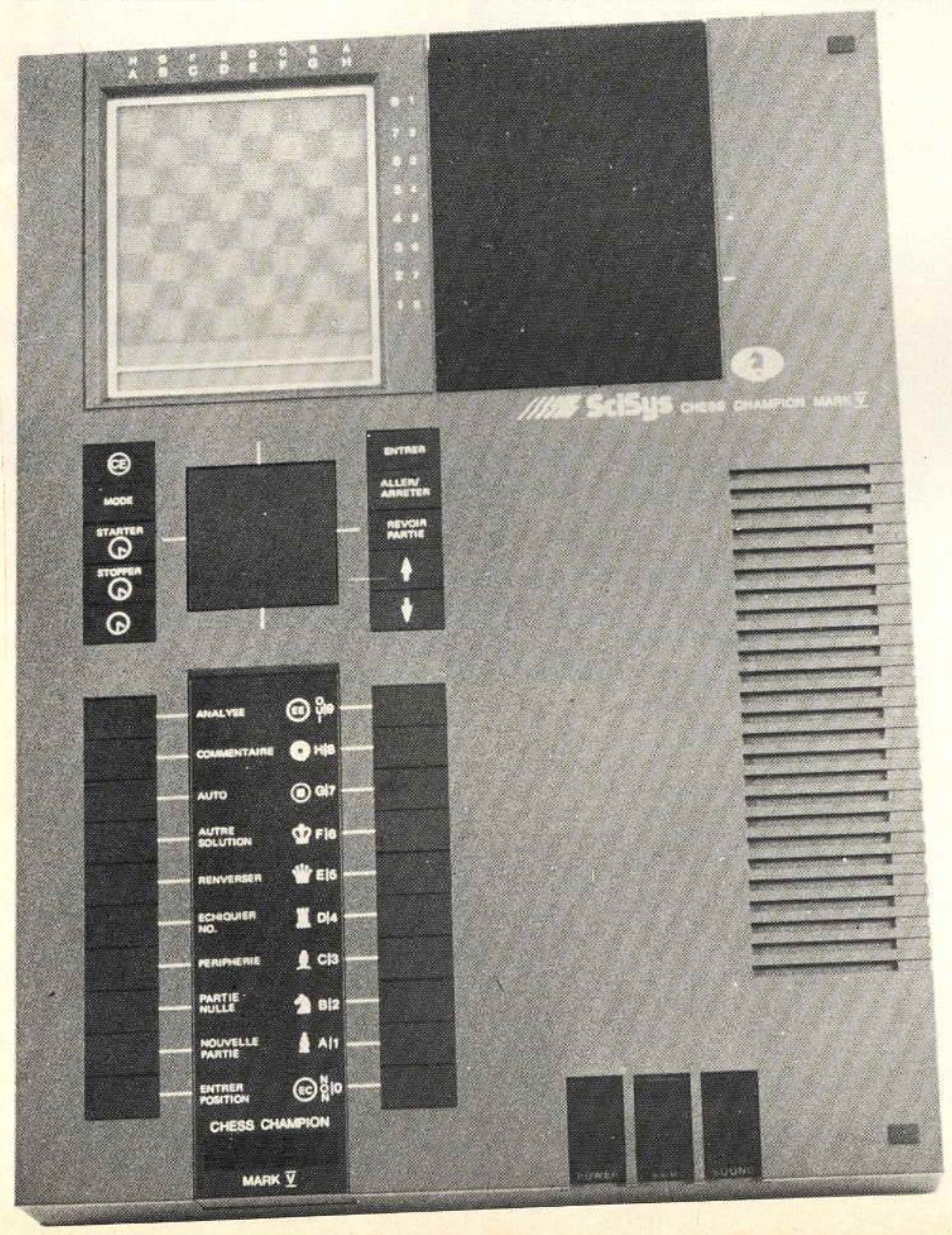
Une pratique de toutes les règles internationales

Ceux qui le désirent peuvent aussi adjoindre un plateau sensitif qui se dispose à gauche *du Super Système V.* Le déplacement des pièces s'effectue alors de manière totalement sensitive, chaque pièce possédant un noyau magnétique grâce auquel l'ordinateur la reconnaît. L'enregistrement des coups s'effectue en déplaçant simplement la pièce désirée. La réponse de l'ordinateur est indiquée par l'allumage des diodes des cases de départ et d'arrivée. Il semble toutefois que les pièces doivent être bien centrées sur leur case pour que le système fonctionne correctement. Il est à noter que l'échiquier ne coupe pas l'échiquier à cristaux liquides, ceci pour faciliter la vérification rapide des positions. En plus de la pratique de toutes les règles internationales d'échecs, le *Super Système V* offre plusieurs autres possibilités. L'utilisation de la touche d'analyse permet de visualiser le coup qu'il estime être le meilleur pour vous, la réponse qu'il compte y donner et son évaluation des positions. Le retour arrière s'effectue jusqu'au début de la partie si vous le désirez et cela de façon très simple, les déplacements étant visibles directement sur l'échiquier à cristaux liquides. Vous pouvez faire rejouer l'intégralité d'une partie en fixant vous-même la cadence des coups. Le *Super Système V* possède douze échiquiers internes, et devrait donc en théorie pouvoir jouer en même temps douze parties. Mais en fait, il s'agit là plus d'un gadget que d'une possibilité réelle de parties simultanées, car la réflexion n'est effective que pour l'échiquier visualisé. Autre possibilité, nettement plus attrayante : en dépit de la coupure de l'alimentation, le *Super Système V* garde la mémoire de la dernière position. Vous pourrez ainsi reprendre une partie interrompue depuis plusieurs semaine.

La phase finale le met de nouveau en difficulté

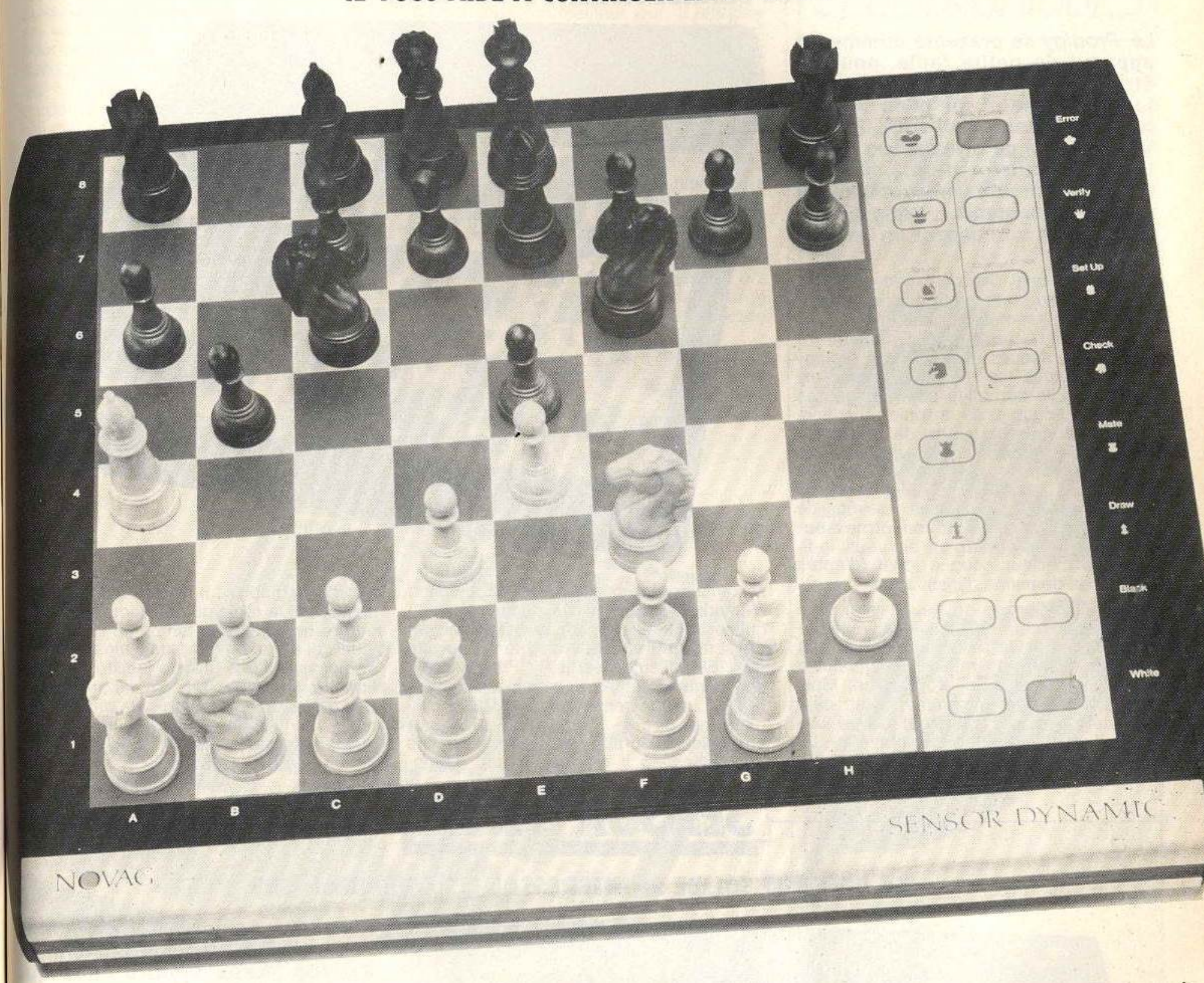
Le *Super Système V* dispose de quatre modes de jeu : Normal, Blitz, Tournoi et Problème. Pour chacun d'eux, il suffit de fixer le temps de réflexion que vous allouez à l'ordinateur : plus le temps est long, plus le niveau est élevé. Le *Super Système V* est fourni avec le programme *Mark V* de David Levy et Kevin O'Connel. Ce programme est doté d'une bibliothèque d'ouvertures très réduite, ses deux programmeurs soutenant ici l'idée que si l'on donne à un programme de bons critères d'évaluation, il n'est pas nécessaire d'encombrer inutilement sa mémoire de coups appris. En fait, cette brillante théorie se révèle fausse en pratique et le programme se retrouve souvent dans des situations inextricables après la phase d'ouverture. Dommage, car le *Mark V* est doté d'une force combinatoire peu commune et d'une bonne force tactique, qui lui donnent une bonne tenue en milieu de partie. Par contre, la phase de finale le met de nouveau en situation difficile, le programme ne possédant pas, à ce stade, d'algorythme spécifique. Le remplacement du module *Mark V* par le module *Philidor,* livré avec le plateau sensitif, permet d'améliorer notablement ses performances.

David Levy et Kevin O'Connell, revenant de leurs erreurs passées, ont, cette fois, doté leur programme d'une très large bibliothèque d'ouvertures, sans doute l'une des plus intéressantes. Par contre, peu de modification en milieu de partie où sa force stratégique est toujours lacunaire, ainsi qu'en finale où, malgré l'adoption de principes simples, on ne note pas d'amélioration flagrante. Malgré ses défauts, ce nouveau programme autorise une jeu sans cesse renouvelé, du fait de la variété de ses ouvertures. Au total, le *Super Système V* est un appareil aux possibilités techniques étendues, mais au programme un peu dépassé. L'adjonction du plateau sensitif et du module *Philidor* permet d'accroître le confort d'utilisation ainsi que la force et la variété de son jeu. ■



SENSOR DYNAMIC

IL VOUS AIDE A CONTINUER LA PARTIE !



Le *Sensor Dynamic* se présente comme le frère jumeau du *Constellation.* Sans la présence de deux touches de couleurs différentes et bien sûr du nom, rien ne permettrait de distinguer extérieurement les deux appareils.

Le déplacement des pièces s'effectue là aussi de manière semi-sensitive, la réponse de l'ordinateur étant signalée par l'allumage de diode et par un « bip » sonore, que l'on peut éventuellement couper. Le *Sensor Dynamic* pratique toutes les règles intenationales d'échecs, y compris les cas de nullité par la règle des cinquante coups et de la triple répétition des positions. Cela est à signaler sur un appareil de ce prix. Le retour arrière est possible sur seize demi-coups, ce qui est largement suffisant pour reprendre une erreur.

Le *Sensor Dynamic* sert aussi de professeur et vous suggerera des coups à jouer si vous ne savez plus comment continuer votre partie. Cette fonction sera utile au débutant voulant se familiariser avec les principes élémentaires des échecs : développement et protection des pièces, occupation ou contrôle du centre. Le pro-

Une bibiliothèque d'ouvertures de plus de six cents demi-coups

gramme du *Sensor Dynamic* est logé dans un module de mémoire morte de 8 K, accessible après ouverture d'une trappe située sous l'appareil. Un emplacement est laissé libre, permettant d'inclure un module ROM supplémentaire de 8 K, ce qui vous permettra d'augmenter la puissance du programme jusqu'à 16 K ou d'y ajouter des parties célèbres. Huit niveaux sont disponibles sur le *Sensor Dynamic :* pour chacun d'eux, le choix vous est laissé entre une réflexion de durée fixe et une réflexion de durée variable. Cela correspond à la profondeur d'analyse de l'ordinateur, en temps limité dans un cas et d'exploration complète dans l'autre cas. Un mode spécial autorise la recherche du mat, de un à huit coups en incluant la sous-promotion de pions. En fait, les mats en six et sept coups demandent des temps de réflexion trop longs pour être utilisés. La bibliothèque d'ouverture du programme contient plus de six cents demi-coups. Les ouvertures classiques sont présentes et les lignes assez étendues. En milieu de partie, le *Sensor Dynamic* pratique d'intéressantes combinaisons et sa force tactique est correcte, mais il commet, par contre, certaines fautes stratégiques. La phase de finale est faible et le programme se montre ici très mal à l'aise. Le *Sensor Dynamic* apparaît comme un bon appareil de gamme, d'esthétique agréable et facile à utiliser. ■

PRODIGY

UNE GRANDE FACILITE D'UTILISATION



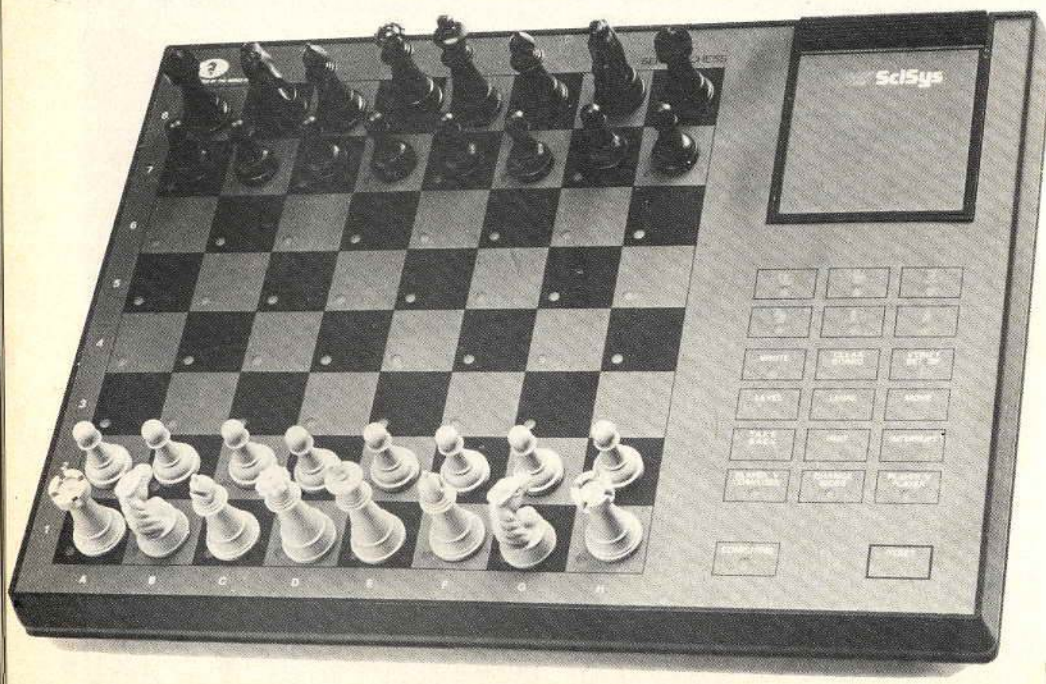
Le *Prodigy* se présente comme un appareil de petite taille, pouvant être facilement transporté ; son fonctionnement sur piles et secteur autorisant d'ailleurs une totale liberté à ce niveau. Son esthétique ne pourra suffire à lui faire remporter un prix de beauté mais il apparaît néanmoins sympathique en dépit de son aspect un peu pataud.

L'enregistrement des déplacements s'effectue soit en tapant les cases de départ et d'arrivée, soit en utilisant l'échiquier semi-sensitif, beaucoup plus agréable et limitant les risques d'erreurs. Le *Prodigy* pratique toutes les règles d'échecs, excepté les cas de nullité par la règle des cinquante coups et de la triple répétition. De plus, il vous permettra de revenir en arrière sur six demi-coups, ce qui autorise le rattrapage d'une erreur dans la plupart des cas. Mais les pièces capturées ne sont pas rappelées : à vous de faire attention. La fonction professeur vous sortira d'embarras en vous indiquant le meilleur coup à jouer (d'après lui) en cas de panne d'inspiration.

Le *Prodigy* dispose de neuf niveaux de jeu, les deux derniers en temps limité. Le programme réside dans l'appareil et l'on ne peut même pas rajouter de modules complémentaires. Ce programme, Morphy pour ne pas le nommer, était déjà commercialisé sur la *Great Game Machine*. Il est dû au talent de John Aker. La bibliothèque d'ouvertures comprend une soixantaine de lignes différentes pouvant s'étendre jusqu'à quinze demi-coups. Ce qui paraît suffisant pour l'amateur moyen mais ne saurait satisfaire le joueur de club. En milieu de partie, le *Prodigy* pratique d'intéressantes combinaisons, associées à un bon sens tactique. Mais le programme pèche ici par sa faiblesse stratégique. Morphy maîtrise mal les fins de parties où il n'applique pas d'algorythme particulier. Il ne connaît pas l'opposition ni la règle du carré, ce qui lui fait perdre beaucoup de temps en recherche inutile. Le *Prodigy* apparaît ainsi comme un appareil d'une grande facilité d'utilisation. Son programme, s'il se trouve un peu dépassé par les hauts de gamme actuels, n'en demeure pas moins redoutable pour l'amateur. ■

SENSOR CHESS

JEU DEFENSIF SOLIDE ET INTERESSANTES COMBINAISONS



Avec son échiquier gris et noir, très sobre et presque austère, le *Sensor Chess* séduira ceux qui préfèrent la discrétion au tape-à-l'œil.

Le plateau est de dimension correcte. Les pièces, par contre, elles aussi grises et noires, paraissent un peu tristes et l'on voit au premier coup d'œil qu'elles n'ont pas contribué à déboiser nos forêts ! Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensitive, mais ce dispositif est un peu trop dur pour être agréable. Le mode d'emploi, d'une traduction fantaisiste, vous apprendra comment « faire un coup », pratiquer « l'inversement de l'échiquier », que le niveau 8 est un « niveau infinité » et que l'appareil calcule « jusqu'à ce que l'on pousse » (sic). Mais on arrive quand même à s'y retrouver.

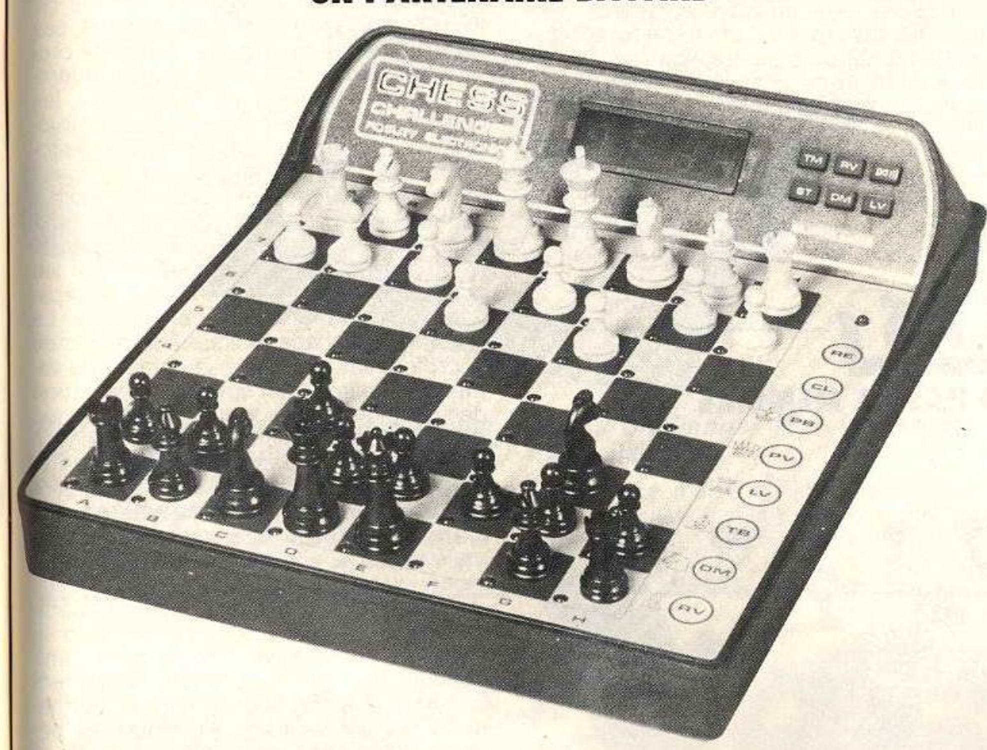
Combinaisons intéressantes et bévues stratégiques

Le *Sensor Chess* pratique toutes les règles d'échecs. On peut effectuer un retour arrière sur six demi-coups, ce qui est suffisant dans la plupart des cas. Une

fonction intéressante permet d'imposer une ouverture ou d'obliger l'ordinateur à jouer une série de coups. Elle permet aussi de faire jouer deux personnes, tout en vérifiant la validité des coups (utile pour les débutants). Le *Sensor Chess* dispose de huit niveaux de jeu, mais seuls les cinq premiers niveaux sont jouables en partie normale. Heureusement, l'appareil dispose d'une touche permettant d'arrêter sa réflexion à tout moment. Au niveau 7, l'ordinateur vous propose de résoudre tous les problèmes de mat, d'un à quatre coups, même ceux incluant une sous-promotion. La conception du *Sensor Chess* est semi-modulaire : le programme principal est résident dans l'appareil. Mais il est possible de rajouter des modules complémentaires et d'obtenir une amélioration de la bibliothèque d'ouvertures et du jeu. La bibliothèque d'ouvertures du programme est limitée et ne porte que sur quelques demi-coups, mais elle peut suffire pour le joueur occasionnel. En milieu de partie, le *Sensor Chess* se montre sous son meilleur jour. Il effectue parfois d'intéressantes combinaisons et possède un bon sens tactique. Il commet par contre des bévues stratégiques du fait de sa vision un peu courte des choses. Son jeu n'est pas très agressif, mais il pratique un jeu défensif solide. En finale, rien ne va plus : l'ordinateur ne connaissant ni l'opposition, ni la règle de carré. Il n'est pas le seul dans ce cas d'ailleurs, ce défaut se retrouve dans certains programmes de haut de gamme. Le *Sensor Chess* apparaît comme un appareil d'esthétique très agréable et sobre en même temps. Il conviendra au joueur occasionnel qui pourra augmenter la force du programme en rajoutant un module complémentaire. ■

SUPER 9

UN PARTENAIRE BAVARD



Le *Super 9* se présente comme tous les *Sensory* de *Fidelity Electronics* avec toutefois une légère amélioration esthétique qui lui permet d'accéder à la moyenne. Dès l'allumage de l'appareil, une voix synthétique vous souhaite le bonjour et décline son identité.

Commencez au plus vite, sinon ce leitmotiv se fera entendre inlassablement. La voix est métallique et les « cinq » et « sept » sonnent de la même façon. De plus, « roque petit » et « roque grand » sont les termes consacrés. Heureusement, si cette voix vous déplaît, libre à vous de la couper et de jouer dans le silence. Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensitive et la pression à exercer reste raisonnable. Chaque déplacement est ponctué par la voix électronique.

Le retour arrière s'effectue sur 40 coups

Le *Super 9* pratique toutes les règles d'échecs y compris les deux cas de nullité par les règles des cinquante coups et de la triple répétition. Il offre en plus d'intéressantes fonctions : tout d'abord, la maintenant classique fonction de professeur, qui garde toute son utilité pour apprendre. Le retour arrière s'effectue sur quarante coups, ce qui ne permet pas toujours de reprendre la partie à son début. Deux explications sont possibles : soit la mémoire vive est insuffisante — mais vu le bas prix actuel des mémoi-

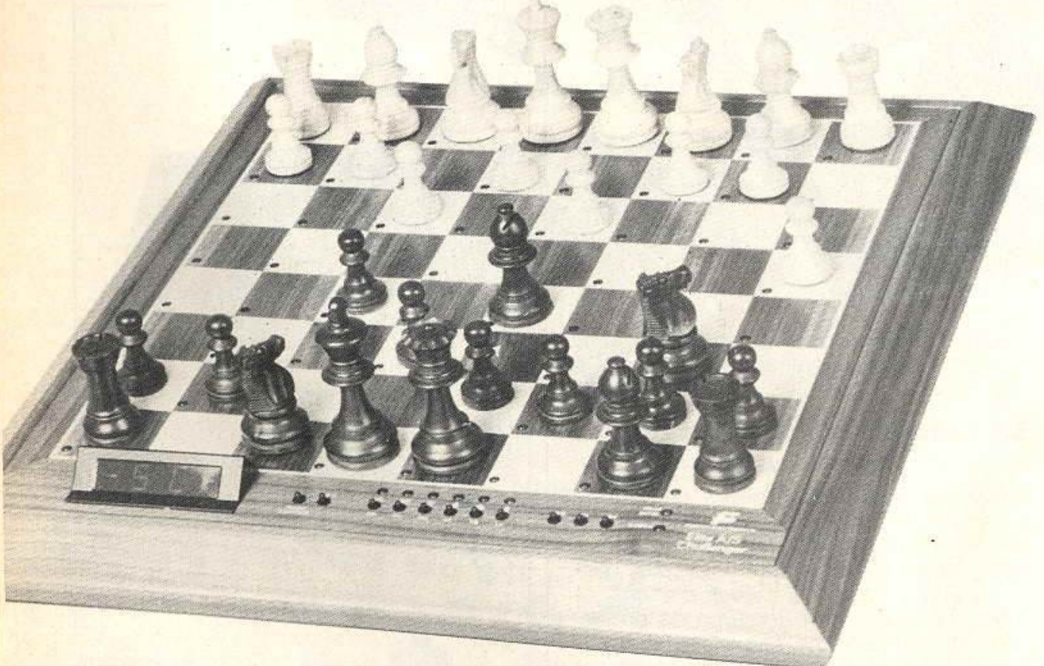
res, pourquoi ne pas l'avoir augmentée — soit elle est suffisante et alors on se perd en conjectures. Le *Super 9* peut vous montrer le coup qu'il compte jouer. Mais il peut aussi, et c'est nouveau, montrer la succession des coups qu'il envisage. Cette fonction permet de comprendre un peu mieux la logique de la machine et surtout de savoir, en cas de réponse à un problème, si le bon coup trouvé l'était par hasard ou par un exact calcul. Le *Super 9* possède une fonction d'évaluation des positions qui est correcte car elle tient non seulement compte de l'avantage matériel mais aussi de l'avantage positionnel. Malheureusement cette fonction est exprimée en hexadécimal ce qui risque de rebuter certains. Il est possible aussi de s'informer de la profondeur d'analyse et du nombre de variantes déjà examinées. Le *Super 9* dispose de huit niveaux dont les temps de réponse moyens s'échelonnent de cinq secondes au niveau 1 à six minutes au niveau 8. En plus de cela, il offre un certain nombre de niveaux spéciaux : programmation d'une durée de réflexion fixe pour chaque coup, pour un nombre déterminé de coups ou pour toute la partie. Et surtout deux niveaux tout à fait nouveaux : étude de problème avec recherche de type itératif (par approximation successive) ou non itératif (étude de tous les coups possibles un par un) et cela sur une profondeur allant jusqu'à trente-deux demi-coups. Le programme du *Super 9* est celui du *Prestige* mais tournant sur un microprocesseur deux fois plus lent. Il est dû au couple Dan et Kathe Spraklen.

Progrès importants sur le plan stratégique

Le *Super 9* n'étant ni modulaire ni semi-modulaire, ce programme ne pourra être ni changé ni complété. La bibliothèque d'ouvertures est très vaste et comprend 381 lignes qui s'étendent sur une profondeur moyenne de trente demi-coups. De plus, et c'est une grande première, dès que l'on atteint le niveau 3, le *Super 9* est capable de reconnaître les interversions de coups, ce qui lui permet de rester dans sa bibliothèque jusqu'à ce qu'arrive le milieu de partie. Dans cette phase de jeu, le programme se distingue par de bonnes combinaisons, plus lentes toutefois à mettre en œuvre que sur le *Sensory 9* car le programme étant presque double, il faudra aussi plus de temps à l'ordinateur pour chercher ses informations. Par contre, sur le plan stratégique, les progrès sont importants. On ne voit plus désormais le programme développer tranquillement une attaque alors qu'il se trouve proche du mat. Il préfère concentrer ses pièces sur la défense, ce qui paraît quand même plus sérieux. En finale, il pratique la règle du carré et celle de l'opposition rapprochée et son algorythme d'attaque du pion peut se révéler dangereux. Mais cette phase demeure encore la plus faible malgré les progrès accomplis. Le *Super 9* se présente comme un échiquier électronique aux nombreuses possibilités, certaines tout à fait nouvelles. Le programme dont il est doté est l'un des deux meilleurs actuellement et peut tenir tête à plus d'un joueur de club. ■



L'ECHIQUIER NE PERD PAS LA MEMOIRE



Autant l'ensemble des *Sensory Challenger* de *Fidelity Electronics* ne nous ont guère enthousiasmés par leur aspect esthétique, autant ce nouvel appareil de la marque nous a séduits par son design. On se trouve en présence d'un grand échiquier (46 x 49 cm), et en marqueterie (mais oui, vous avez bien lu, enfin plus de plastique).

L'ensemble est d'aspect très engageant et invite à jouer. Les pièces, de belle taille, sont en bois et de forme classique et agréable. Seuls, une fenêtre d'affichage, quelques boutons poussoirs et les rangées de diodes rappellent la composante électronique de l'échiquier. L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière entièrement sensitive ; c'est-à-dire qu'il n'est nul besoin d'appuyer sur les cases. Le déplacement des pièces est reconnu par l'ordinateur grâce au noyau magnétique incorporé à chaque pièce. Ce système est très bien réglé et ne nécessite pas un centrage trop strict des pièces sur leur case. D'ailleurs, au cas où une pièce serait déplacée, une diode correspondante à la figurine mal placée s'allume. Une voix synthétique ponctue chaque déplacement (on peut heureusement la couper, car si elle peut plaire à certains, d'autres s'en lasseront vite).

La logique du professeur mérite considération

L'*Elite AS* pratique toutes les règles d'échecs. Il possède en outre d'intéressantes fonctions supplémentaires : le retour arrière, mais malheureusement pas jusqu'au début de la partie. Le mode professeur mérite d'être pris en considération car, vu le niveau du programme, les coups proposés seront le plus souvent logiques. Il est possible de connaître le prochain coup qu'envisage l'ordinateur et même la séquence des différents déplacements qu'il entrevoit pour lui et pour vous, ce qui constitue une nouveauté, jusqu'alors disponible uniquement sur les gros ordinateurs et sur le module « Capablanca » de la Great Game Machine. La fenêtre d'affichage indique à la demande la profondeur d'analyse, le nombre de variantes utilisées et surtout l'évaluation des positions. Mais tout ceci est indiqué en valeur hexadécimale, ce qui oblige à une conversion pas toujours plaisante. Les concepteurs ne doivent pas oublier qu'un joueur d'échecs n'est pas un programmeur et que la notation hexadécimale lui est le plus souvent étrangère. Le mode joueur sert soit d'arbitre entre deux joueurs, soit à rentrer une ouverture particulière au lieu de programmer toute la position. Un compteur de coups et une horloge des différents temps complètent ces fonctions. Enfin, une mémoire permanente permet de garder en réserve la position des pièces même après extinction de l'appareil.

Un programme cadencé sur 3 Mgh

L'*Elite AS* dispose de la même gamme de niveaux que le *Super 9*, soit huit niveaux normaux, aux temps prés-programmés et trois niveaux permettant de programmer soi-même son temps de réflexion. Enfin, quatre autres niveaux d'études sont disponibles. Le programme de l'*Elite AS* est... celui du *Prestige* , comme il se doit. On se demande bien pourquoi Fidelity Electronics procède ainsi à un vaste brassage des noms et des programmes ! Ce programme fonctionne sur un microprocesseur cadencé à trois mégahertz, c'est-à-dire à une vitesse intermédiaire entre celle du *Super 9* et celle du *Pres-*

tige. La conception est semi-modulaire et deux modules d'ouvertures complémentaires sont disponibles. Trois autres modules devraient voir le jour, en particulier pour les fins de parties. La bibliothèque de l'*Elite AS* est assez complète et se compose d'environ six mille demi-coups. Les lignes sont bien diversifiées et d'une profondeur suffisante pour conduire le programme jusqu'en milieu de partie. Dans cette dernière phase de jeu, le programme possède d'intéressantes capacités combinatoires et tactiques et se trouve doté d'un sens stratégique beaucoup plus développé que ses concurrents, ce qui lui permet de sentir le danger et d'y parer avec plus d'efficacité. En finale, le programme connaît l'opposition et la règle du carré. Il sait sacrifier un pion pour pouvoir en mener un autre à dame, ce qui n'est pas si courant dans d'autres programmes. Au total, l'*Elite AS* se présente comme un échiquier électronique au design superbe et doté, ce qui ne gâte rien, des meilleures possibilités échiquéennes du moment. ■

SENSORY 6

UN BON APPAREIL D'INITIATION



Non, vraiment, *Fidelity Electronics* n'a pas dû se ruiner dans les recherches portant sur l'esthétique de ses appareils. Leur aspect n'a pratiquement pas changé depuis l'apparition sur le marché du *Chess Challenger 10,* il y a maintenant cinq ans.

Toujours ce même échiquier semi-sensitif, d'une totale banalité. Seuls le *Prestige* et maintenant l'*Elite AS* savent allier les échecs et l'esthétique. Evidemment, les fidèles de la marque ne perdront pas leurs vieilles habitudes, mais quand même... L'enregistrement des pièces s'effectue d'une manière tout à fait particulière, issue du mélange du système semi-sensitif et du système à codes. Lors de votre déplacement, il suffit d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée, comme dans tout échiquier semi-sensitif. Une fenêtre de visualisation rappelle les codes des cases touchées. A son tour de jouer, l'ordinateur affiche le code de la case de départ. Il faut appuyer sur cette case et l'on peut lire alors les coordonnées de la case d'arrivée sur laquelle il faudra appuyer pour enregistrer le coup. Ce système est un peu moins sujet à méprise que le système des codes mais beaucoup moins pratique que celui des diodes. Le *Sensory 6* pratique toutes les règles d'échecs excepté les cas de nuls par règle des cinquante coups et triple répétition. L'appareil autorise le retour arrière sur deux demi-coups, ce qui est quand même un peu juste. Une touche permet de connaître le conseil de l'ordinateur, cette touche servant aussi à arrêter sa réflexion dans les niveaux élevés. Le *Sensory 6* propose 6 niveaux de jeu, le dernier en temps infini. La conception de l'appareil est semi-modulaire ; le programme principal étant fixe, les modules complémentaires apportent une plus grande gamme d'ouverture ou la reproduction de parties célèbres. La bibliothèque est réduite à une centaine de demi-coups, ce qui n'autorise que des ouvertures très classiques et ne s'étendant que sur quelques coups. En milieu de partie, le *Sensory* découvre parfois de jolies combinaisons mais il ne possède qu'un embryon de sens stratégique. En finale, son jeu a été amélioré par rapport au *Sensory 8.* Il sait maintenant faire mat avec un roi et deux tours. Mais cela ne suffit pas à remonter le niveau médiocre de la phase de finale. En conclusion, le *Sensory 6* apparaît comme le successeur du *Sensory 8.* Le programme dont il est doté peut suffire à un débutant et au joueur occasionnel. Il constitue donc un bon appareil d'initiation. ■

12 ÉCHIQUIERS AU TILTOSCOPE

	MARQUE	PRIX	ALIMENTATION	ENREGISTREMENT DES DEPLACEMENTS	RETOUR ARRIERE	PENDULE	NOMBRE DE NIVEAUX	MODULAIRE OU SEMI-MODULAIRE	COUP ENVISAGE	INTERRUPTION DE L'ANALYSE	FONCTION PROFESSEUR	MEMOIRE PERMANENTE
CONCHESS	Conchess	Escorter : 2 000 F Ambass. : 3 000 F Monarch : 4 000 F	Secteur	Sensitif	Complet	non	11	oui	oui	oui	oui	non
GRAND MASTER	Milton Bradley	5 000 F	Secteur	Semi-sensitif mais déplace ses pièces tout seul	Complet	non	12	non	oui	non	oui	non
SUPER SYSTEME V + Auto-répondeur + Phillidor	Scisys	Mark V : 3 500 F Auto-répondeur + Phillidor : 2 900 F	Secteur	Sensitif	Complet	oui	Infini	oui	oui	oui	oui	oui
MEPHISTO	Hegener & Glaser	2 400 F	Secteur	Codes	Complet	oui	Infini	oui	oui	oui	oui	non
ELITE AS	Fidelity Electronics	6 000 F	Secteur	Sensitif	40 coups	oui	15	oui	oui	oui	oui	oui
SUPER 9	Fidelity Electronics	4 000 F	Secteur	Semi-sensitif	40 coups	oui	15	non	oui	oui	oui	non
SENSORY 9	Fidelity Electronics	2 600 F	Piles & secteur	Semi-sensitif	23 coups	non	9	oui	oui	oui	oui	non
SENSORY 6	Fidelity Electronics	1 200 F	Piles & secteur	Semi-sensitif + codes	1 coup	non	6	oui	non	non	oui	non
CONSTELLATION	Novag	1 750 F	Piles & secteur	Semi-sensitif	30 coups	non	16	oui	oui	oui	oui	non
SENSOR DYNAMIC	Novag	1 600 F	Piles & secteur	Semi-sensitif	8 coups	non	16	oui	non	non	oui	non
SENSOR CHESS	Scisys	1 600 F	Secteur	Semi-sensitif	3 coups	non	8	oui	oui	non	non	non
PRODIGY	Applied Concept	1 800 F	Piles & secteur	Semi-sensitif + codes	3 coups	oui	8	non	oui	oui	oui	non

JEUX SUR CALCULETTES



Les petits s'ispirent des grands, avec votre calculette vous pouvez tout faire et même jouer. En attendant le métro, pourquoi ne pas tenter sa chance au Jack-pot ? Des jeux amusants et passionnants qui vous accompagneront dans tous vos déplacements. Bien sûr, vous retrouverez dans les prochains numéros *Tilt* la rubrique Sésame des logiciels ludiques.

Aujourd'hui plusieurs sociétés se disputent le marché de la pico-informatique sans cesse grandissant. Logi'stick (9, rue de Rambouillet, 75012 Paris. Tél : 340-38-36) propose des jeux sur *Sharp PC 1 500, Casio FX 702P* et *PB 100,* bientôt sur *Texas Instrument CC 40*. Tandy (211-213, bd Mac-Donald, 75019 Paris. Tél : 232-80-88) distribue lui aussi deux cassettes de jeux pour le *TRS-80* pocket, compatible avec le *Sharp PC 1 211-1 212.* Les logiciels ludiques sont présentés sous forme de cassettes audio, dont la jaquette comporte toutes les explications pour utiliser ses jeux.

La calculette qui permet les plus belles réalisations graphiques et possède une ludothèque complète est incontestablement la *Sharp PC 1 500.* Il n'existe pas moins de cinq cassettes ; on y retrouve des jeux d'arcade, action et réfléxion. « Jeux 1 » contient sept logiciels : *The road,* vous entraînera sur les routes sinueuses de montagnes, où vos nerfs seront mis à rude épreuve ; *Star war :* aux commandes d'un radar ultra-sophistiqué vous devez détruire un vaisseau ennemi ; *Interceptor :* dans une immense galerie souterraine vous devez diriger un petit véhicule jusqu'à la sortie ; *Super glouton :* capturez un enzime glouton évadé du jeu *Pac-man* avant qu'il ne vous dévore ; *Jolly jumper :* le fidèle compagnon de lucky luck doit sauter des obstables pour rejoindre son maître.

Awalé, le redoutable

Il existe beaucoup d'autres jeux, dont une grande partie est consacrée à la réflexion, comme *Othello, Dames et Morpion.* Certains d'entre eux s'inscrivent sur l'imprimante, un petit détail agréable pour suivre le déroulement du jeu. Une ludothèque en majorité graphique rendra les parties très attrayantes. La *Casio FX 702P* possède l'une des plus anciennes ludothèques sur pico-ordinateur, les graphismes sur écran ne sont pas réalisables. Elle n'en reste pas moins une très bonne partenaire de jeu. Les cassettes contiennent une dizaine de programmes, jeu de rôle, stratégie, réflexion, simultation de vol, mémoire,... La majeure partie de ces jeux a été adaptée pour fonctionner sur *PB 100.* Les logiciels arriveront à vous faire oublier les faibles capacités de cette calculette. L'un des programmes qui nous a le plus surpris est l'Awalé ; avec lui la *FX 702P* se révélera redoutable, un peu d'entrainement sera nécessire si vous voulez gagner. Dans ce jeu, l'utilisation d'une imprimante n'est pas obligatoire, mais se souvenir du damier entre chaque coup est pratiquement impossible. L'ensemble des jeux proposés est de bon niveau et les cassettes vendues environ 55 francs ne décevront pas les utilisateurs.

Chez Tandy, il s'agit plutôt d'un coup d'essai, deux modules de jeux sur cassette pour *TRS-80* pocket ou *PC 1 211-1 212* distrairont toute la famille. Malheureusement l'ensemble des logiciels présentés reste classique, mis à part un ou deux jeux. Le module « Jeux I » se compose de programmes basés sur les réflexes de l'utilisateur, et le module « Jeux II » propose toutes les distractions d'un casino.

Ce rapide tour d'horizon n'est pas clos, nous reprendrons dans nos colonnes ce sujet, une partie spéciale pocket pourrait même apparaître dans la rubrique tube. L'évolution constante des calculettes et la venue des écrans à quatre lignes nous permet d'attendre de superbes réalisations.

Bertrand RAVEL

LIRE

JEUX, PROGRAMMES, GUIDES : UNE MINE D'INFORMATIONS A DEVORER VOICI NOTRE SELECTION DES MEILLEURS LIVRES DE FIN D'ANNEE

Mrs *Pac-Man, Pac-Man, Jelly Monsters, Glouton, Jack-Man,* n'avez-vous jamais rêvé de devenir l'auteur d'un grand classique ? Ils paraissent inaccessibles et pourtant... Pénétrez avec ces quelques titres dans l'univers des créateurs de jeux. Vous possédez un micro-ordinateur, une console programmable, alors apprenez à programmer vos jeux vous-mêmes.

LE TI 99/4A A L'AFFICHE

Le livre fort bien présenté, comporte 20 programmes écrits en Basic (Texas Instrument) ou TI Basic. Les programmes sont accompagnés d'explications précises, d'exemples de jeux et d'un organigramme très utile pour comprendre la démarche du programmeur. Dans l'ensemble les jeux restent classiques. Que vos ambitions soient ludiques ou pas, ce premier ouvrage sur le TI 99/4A vous donnera entière satisfaction. Si les programmes exploitent toutes les capacités de l'ordinateur, nous regretterons seulement que les utilisateurs d'autres matériels ne puissent ici transformer les programmes.

Le TI 99/4A à l'affiche
Jean François Sehan
Editions du P.S.I.

LE PETIT LIVRE DU ZX 81

Traduit du livre anglais « The ZX 81 pocket book », ce manuel est un guide de la programmation, où vous découvrirez des explications complètes sur le Basic de l'ordinateur. Chaque instruction est expliquée par un petit programme, le plus souvent accompagné de jeux et d'applications. A la fin, un tableau permet d'adapter les programmes de ZX 81 en ZX 80. Les jeux d'aventures *Alzan* et *La Cité Interdite* y sont également présents et en français. On arrête plus le progrès !

Le petit livre du ZX 81
Terence Toms
Editions du P.S.I.

JEUX D'ACTION RAPIDE SUR TRS-80

Ce livre comporte la technique de programmation nécessaire à la réalisation d'un jeu d'action. Il vous permettra de concevoir vos propres logiciels de jeux. Mais n'oubliez pas que les jeux élaborés ne sont pas d'une programmation aisée. La connaissance de l'assembleur du microprocesseur Z 80, s'avère nécessaire pour programmer des jeux rapides. L'assembleur est en outre 100 fois plus rapide que le Basic.

L'ouvrage présente la création d'un jeu en plusieurs étapes assorties de diverses sous-programmes. Malheureusement le TRS-80 et son extension 48 Ko sont indispensables si vous voulez réaliser un jeu évolué.

Ce livre est accompagné d'une cassette, avec sur une face le jeu *Sonar* en langue machine et sur l'autre, la base du jeu *Sonar* pour concevoir votre propre jeu en Assembleur. Si les logiciels ludiques vous passionnent, il vous faudra bien connaître l'Assembleur. Alors bon courage !

Jeux d'action rapide sur TRS 80
Pascal Pellier
Editions Eyrolles

LE PETIT LIVRE DU ZX SPECTRUM

Suit la même démarche que « The ZX 81 pocket book ». Vous y apprendrez en plus à générer des sons, des graphismes et à manier la palette de couleurs. Tout ceci grâce à de nombreux exemples de jeux. Rassemblés, ces deux derniers ouvrages vous apprendrons les secrets du Basic Sinclair, sans jamais vous lasser.

Le petit livre du ZX Spectrum
Trévor Toms
Editions du P.S.I.

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR GOUPIL

Cet ouvrage ne s'adresse qu'aux possesseurs d'ordinateur Goupil. Vous découvrirez au fil des pages, le Basic Microsoft et le langage machine, grâce à de très nombreux exemples de jeux, tous captivants. Plutôt que des programmes entièrement réalisés, vous trouverez tous les éléments pour les constituer vous-même. Graphisme, sons, animations et autres, n'attendent plus que vous, pour se transformer en jeux merveilleux.

Programmez vos jeux sur Goupil
François Abella
Editions Sybex

JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

Contient 100 jeux écrits en Basic Microsoft pour votre ordinateur, qui grâce aux mystères de la programmation va se transformer en une véritable console de jeux. Les jeux sont présentés sous forme de logiciels prêts à l'emploi, mais pas réellement dans un but éducatif. Ils vont du Basket Ball au Bombardement, en passant par les envahisseurs et le Pocker. Cet ouvrage contient une table de conversion des ordres Basic pour permettre à chaque utilisateur, quelque soit son matériel, d'entrer les programmes.

Ces derniers sont accompagnés d'explications claires mais ne conviennent pas à l'apprentissage du Basic. En fait le livre de David H. Ahl nous propose une foule de petits et grands logiciels de jeux.

Le 2e tome intitulé « Nouveaux jeux d'ordinateur en Basic » contient 100 autres nouveaux jeux qui vous passionneront au moins autant que les premiers.

Jeux d'ordinateur en basix.
8 nouveaux jeux d'ordinateur en Basic
David H. Ahl
Editions Sybex

ZX 81 A LA CONQUETE DES JEUX

Un classique du livre ludique qui fait aujourd'hui référence. Il se rapporte au micro-ordinateur le plus répandu, et s'accompagne aussi de deux cassettes pour ceux qui n'auront pas le courage d'entrer les programmes, 35 en tout dont 31 de 1 Ko. Les jeux sont classés par thèmes, aventure, hasard, adresse et réflexion. S'ils affichent un bon niveau dans l'ensemble, ils ne brillent pas par leur originalité. Pourtant cet ouvrage ludique ne vous décevra pas, et vous permettra de progresser agréablement dans l'univers de la programmation.

ZX 81 à la conquête des jeux
Philippe Ows et Alain Perbost
Editions Eyrolles

ETUDES POUR ZX 81

Voici deux ouvrages contenant chacun 20 programmes écrits en Basic Microsoft et Assembleur, très orienté vers les jeux. N'est-ce pas la meilleure façon d'apprendre le Basic et la programmation ? Les jeux sont très variés, et comprennent des classiques, des originaux et des nouveautés. Ils sont accompagnés d'explications détaillées, qui permettront une très bonne compréhenson des programmes.

Deux ouvrages pour apprendre à programmer sur ZX 81 (Sinclair) en Basic Microsoft et Assembleur, qui vous feront découvrir votre ordinateur, d'une façon intelligente et agréable.

Etudes pour ZX 81 (Tome 1 et 2)
Jean François Sehan
Editions du P.S.I.

EXERCICES POUR TRS-80

Il ne s'agit pas d'un ouvrage ludique, mais de problèmes en Basic, qui vous permettront de maîtriser l'art de la programmation, même si vous débutez. La première partie propose des exercices, faisant intervenir tous les ordres Basic de votre ordinateur. Si vous ne découvrez pas la solution, reportez vous à la seconde partie. Il s'agit en fait de petits exercices bâtis autour de jeux d'esprit.

Exercices pour TRS-80 (Modèle 1 et 2)
Frédéric Levy
Editions du P.S.I.

AU CŒUR DES JEUX EN BASIC

Il s'agit ici de la traduction du livre américain de R. Mateosian. En jouant, vous apprendrez à programmer en maîtrisant la langue natale de votre ordinateur. Cet ouvrage comporte neuf chapitres, qui proposent une découverte progressive du Basic, grâce à des jeux très variés. Les programmes sont adaptables à tous les micro-ordinateurs courants. La première partie, composée d

jeux simples, vous fera acquérir une bonne maîtrise du Basic, la seconde partie développant les notions les plus complexes du langage de votre ordinateur.
Cet ouvrage vous permettra de réaliser vous-même des programmes de jeux et leurs applications, mais demande un gros effort aux débutants désireux de découvrir les lois de la programmation.
Au cœur des jeux en Basic
Richard Mateosian
Editions Sybex

JEUX EN PASCAL SUR APPLE II

Découvrez le Pascal, grâce à une grande variété de jeux. Un apprentissage agréable, traité d'une façon peu classique. Si vous possédez un Apple II n'hésitez pas, la surprise ne pourra être qu'agréable.
Comme pour tous les ouvrages axés sur le Basic, les applications sont de difficultés progressives. Vous découvrirez dans les premières pages des jeux simples comme *Etoiles, Passe et Manque,* puis plus élaborés, avec *Artillerie* et *Atterrissage, Turtlegraphics* et *Chasse et Dessin.* Pour finir en beauté *Cribbage* fera appel à toutes les connaissances acquises sur le langage Pascal.
Un manuel clair et précis pour une très bonne approche ludique du Pascal UCSO.
Deux en Pascal sur Apple II
Douglas Hergert et Joseph T. Kalash
Editions Syrey

JEUX ET APPLICATIONS POUR ZX SPECTRUM

Apparu en même temps que le Spectrum, il contient 61 programmes dont deux tiers de jeux, le reste se partageant entre les mathématiques et l'utilitaire. Les programmes sont assez courts, mais non traduits, ce qui est fort regrettable. Quelques lignes en fin des programmes, vous indiqueront comment les franciser.
Très bon ordinateur ludique, le ZX Spectrum propose ici des jeux classiques qui utilisent pleinement les capacités de l'ordinateur, graphismes, sons et couleurs compris.
Jeux et applications pour ZX Spectrum
David Harwood
Editions Eyrolles

LE GRAND LIVRE DU ZX SPECTRUM

Un grand livre comme l'indique l'auteur, puisqu'il se compose de 205 pages, mais surtout un véritable guide d'utilisation dans les moindres détails du Spectrum. Une foule de sujets y sont traités parmi lesquels des jeux aux applications semi-professionnelles. Le chapitre ludique tient une place très importante, (plus de 70 pages) où l'on vous apprendra à programmer vos jeux avec *Jack-Man, Nightfall* (bombardement d'une ville), *Gamblin'Fever* (Jack-Pot) et bien d'autres...
Vous trouverez à la fin du « Grand Livre », un petit historique sur les ordinateurs, de quoi épater vos amis.
Le grand livre du ZX Spectrum
Tim Hartnell
Editions Eyrolles

50 PROGRAMMES POUR ZX 81 ET ZX SPECTRUM

Un beau livre, qui propose des programmes de jeux, des applications et aussi des sous-programmes qui, regroupés peuvent, à leur tour, former de véritables programmes. Du « kit » en quelque sorte ! En majorité, ils exploitent les capacités du ZX 81, mais adaptés sur le Spectrum, ils deviennent tristes.
Passionnés de ludique et débutants, ce livre vous conviendra parfaitement.
50 programmes pour ZX 81 et ZX Spectrum
P. Sirven
Editions Radio

50 PROGRAMMES POUR TI 99/4A

Un complément pour les utilisateurs de TI 99/4A qui veulent progresser rapidement dans le TI Basic. Les programmes sont regroupés en cinq séries : jeux, couleurs, sons, mathématiques et traitement de textes.
Les programmes sont expliqués de façon claire et fonctionnent bien dans l'ensemble. Il s'agit d'un véritable manuel de programmation avancé, qui vous fera découvrir le TI Basic en détail.
50 programmes pour TI 99/4A
J. Bernard
Editions Radio

JEUX ET PROGRAMMES POUR TI 99/4A

Pour les possesseurs de TI 99/4A, « Jeux et programmes pour l'ordinateur TI 99/4A » est la caverne d'Ali Baba. Il comporte un grand nombre de jeux, tout à fait nouveaux et les classiques. Un excellent livre !
Les programmes exploitent toutes les possibilités du TI 99/4A : graphiques, sons, couleurs. Vous apprendrez le TI Basic sans peine, les extensions ne sont pas nécessaires. Des programmes de jeux originaux, jeux de mouvement, de réflexion et de société tel que *Goldie,* de vie pratique, et des astuces qui feront de vous des programmeurs à part entière.
Jeux et programmes pour l'ordinateur TI 99/4A
Gérard Ceccaldi
Editions Shift



BATTLEGAMES ET SPACEGAMES

Deux ouvrages de programmes ludiques, accessibles à tous. Ce qui est plus rare, ces livres sont étudiés pour des enfants à partir de 12 ans. Un effet de simplicité qui mérite d'être signalé d'autant plus que les jeux intéresseront aussi les adultes. Les jeux sont classés suivant deux thèmes : batailles marines dans *« Battlegames »* et batailles spatiales dans *« Spacegames ».* Des explications claires sont données pour permettre à chacun d'adapter ces programmes sur différents ordinateurs tels que Apple II, TRS-80, Pet CBM, ZX 81, Spectrum et Vidéo-Génie.

Jeux électroniques Battlegames et SpaceGames
D. Isaaman et J. Tyler
Editions Hachette

LA CALCULATRICE DE POCHE ET SES JEUX

Vous ne possédez ni micro-ordinateur, ni calculette programmable, les jeux électroniques ne vous sont pas exclus. Il suffit de se munir d'une simple calculette et de cet ouvrage pour découvrir des jeux passionnants. Apprendre en s'amusant, est toujours un plaisir pour les enfants et les adultes. Ce livre a déjà sept ans, et ne manque pourtant pas d'intérêt. Il recèle une foule de renseignements pour les débutants et permet un bon apprentissage de l'informatique de loisir. Les jeux proposés sont intéressants et diversifiés.

La calculatrice de poche et ses jeux
J. Lewis
Editions Hachelle

50 PROGRAMMES ZX SPECTRUM

Un ouvrage d'initiation au Basic pour programmer le ZX Spectrum, débuter et progresser rapidement. Selon votre humeur, jouez ou choisissez une application dite sérieuse. Chaque programme est accompagné d'un mode d'emploi et d'exemples. Les programmeurs initiés pourront compléter et faire évoluer les programmes proposés. Des petits exemples vous permettront de créer des images et des effets sonores. Il est décrit comment réaliser des motifs et les animer. Les jeux sont très classiques, et plutôt à utiliser comme support pour la création de nouveaux logiciels. La course de haies développera vos réflexes, il s'agit de sauter au bon moment, traversée mouvementée du type *Frogger,* où l'on découvre la qualité graphique du ZX Spectrum. Pour les musiciens, un programme d'orgue à mémoire, bien fait.

50 programmes ZX Spectrum
J. Benard
Editions *Radio*







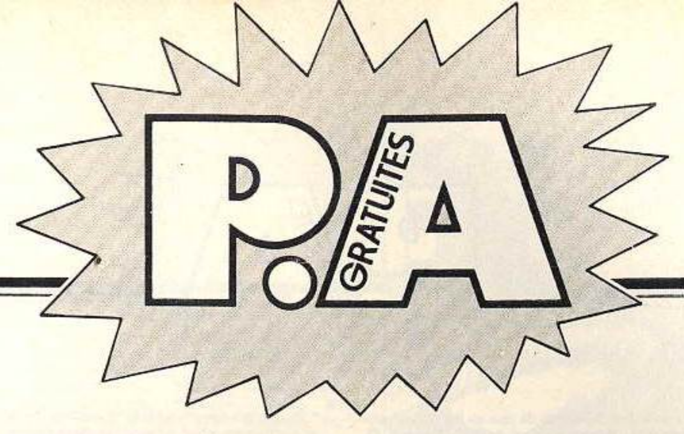
Depuis plus d'un an, les éditions *Eyrolles,* proposent, pour deux ouvrages de jeux, des cassettes d'accompagnement. A partir du mois de novembre en plus des cassettes sur Sinclair ZX 81 et Tandy TRS-80, *Eyrolles* en distribuera trois nouvelles sur ZX Spectrum. Les deux premières *Kamikaze* et *Astéroïde* contiennent des jeux d'action ultra-rapides en Assembleur. La troisième s'adresse aux passionnés de jeux d'esprit, on y retrouve le célèbre *Othello* et un jeu de réflexion moins connu : *Isola.* Une cassette sur Vic 20 Commodore est aussi disponible, *Vic 20 A La Conquête des jeux* ne manquera pas de se distinguer.

Quelquesnouveaux ouvrages sont apparus, nous ne pouvons tous les citer, ils feront partie d'autres numéros. Un sujet un peu oublié, les jeux se placent au premier plan, aujourd'hui. Les éditions *Edimicro* proposent deux ouvrages de logiciels ludiques, *« Jeux Sur Oric 1 »* par D. Chaine-Hune et F. Rarbois, puis *« Jeux Sur TO-7 »* de d'A. Perbost et de G. Renucci. Ils offrent une bonne approche des jeux sur micro-ordinateur, pour ensuite réaliser ses propres logiciels. Si vous désirez créer des jeux en 3 D (trois dimensions), l'ouvrage *« Graphisme 3 D Sur Votre Micro-Ordinateur »* vous apportera une aide précieuse. Attention, il ne s'agit pas d'un ouvrage de jeux de trois dimensions, mais uniquement de conseils pour la réalisation de graphes en 3 D.

Nous avons découvert chez *Sivea* (31, boulevard des Batignolles, 75008, Paris. Tél : 522.70.66) des livres de jeux sur Apple, en anglais. La compréhension des programmes ludiques ne pose aucun problème, sauf pour les jeux écrits en langage machine. Le premier, *Apple Graphics And Arcades Games Design,* par J. Syanton, contient des logiciels en langage machine d'un assez bon niveau, accompagnés d'explications pour créer vos propres jeux. Le second, *« Games Apples Play »* par M. James Cadella et M.D. Weinstock propose des programmes Basic, avec des graphismes un peu simples. Les jeux sont très classiques, le Basic limite beaucoup les possibilités de l'ordinateur. Des programmes ludiques qui mériteront votre attention.

Les ordinateurs de poche programmables en Basic ou Assembleur, copient les micro-ordinateurs. A tel point que de nombreux ouvrages sont disponibles : initiation à la programmation et logiciels. Il en existe deux grands types. La découverte du matériel qui vient en complément des manuels trop rapides. Les plus divertissants sont les ouvrages contenant les logiciels ludiques. On y découvre toutes les capacités de ces pico-ordinateurs, certains peuvent produire des effets sonores et graphiques sur leurs écrans à cristaux liquides. L'ouvrage *« 50 Programmes Pour FX 702 P »* de G. Probst aux éditions *ETSF* contient des programmes ludiques et de multiples applications. Vous découvrirez qu'une calculette peut devenir une merveilleuse partenaire de jeux.

Bertrand RAVEL



CLUBS

• Forme Club Atari, échange de parcours, renseignements, réponse assurée. **S. FRANCO, 4, rue A.-Renoir, 94800 VILLEJUIF.**

• Aimerais former un petit club à Fontenilles, près de Toulouse, écrire à l'adresse indiquée. Seuls concernés possesseurs d'ordinateurs VCS 2600 Atari pour concours et échanges de K7. Réponse assurée. **DESTAEBEL Jean-Marc, route de Saiguède, 31470 Stlys.**

• Cherche personne habitant dans le sud de l'Essonne et possédant la console Vidéopac pour créer un club (échanges de K7, vente, etc.). **Olivier VALETTE, rés. « Les Arcades », bt A1, 91160 Longjumeau.**

• Je créée un club de micro-informatique dans le 93. Avis à tous les intéressés, tous niveaux, tous centres d'intérêt. Hard et Soft. Toutes applications, tous âges, contacter : **G. ROSSELET, 27, rue des Bois, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 351.03.73 le week-end.**

• Utilisateur de l'Oric 1, contactez le club Janus. Club d'échanges par correspondance. Pour tirer le maximum de votre Oric 1, pour bénéficier de l'expérience des autres. Renseignements contre une enveloppe timbrée. **« JANUS », c/o PINCON, 50, cité Ecuyer, 22100 Dinan.**

• Création d'une section ZX 81 dans le VO Club. Echange de progs par corresp. Envoyez-nous la liste de vos programmes (jeux astuces, etc.), nous vous enverrons la nôtre (tous nos jeux 16 K) et langage machine. Merci. Ecrire à : **VO CLUB (ZX 81), B.P. 214, 13308 Marseille Cedex 14.**

• Possesseurs grenoblois du VCS, rejoignez le club Ludélec, une foule d'activités en préparation qui n'attendent que vous pour se développer. **BISIAUX Pierre, 34, avenue Marie-Reynoard, 38100 Grenoble. Tél. : (75) 09.35.61 heures repas.**

• Je suis passionné de jeux vidéo et j'aimerais faire partie d'un club. Seulement je n'en connais pas. Serait-il possible qu'un licencié me contacte pour en parler. Merci. **LANGLOIS Christophe, 30, rue de Liège, 75008 Paris. Tél. : 387.89.28 après 18 heures.**

• Recherche personnes possédant une console CBS pour fonder club pour échanges et tournois dans la région. **Olivier VENET, 1, square-Francis James, 78310 Elancourt. Tél. : 051.32.62.**

• Fanas atariens ! Adhérez maintenant au club ACR : Atari-Club Rémois pour échanges de K7 Atari, Activision, Spectravision, etc. Echanges temporaires ou définitifs + journal. Adhésion 10 F (club ACR). **LALOUETTE Jérôme, 41, rue du Mont-d'Arène, 51100 Reims. A bientôt !**

• Recherche atariens région de Nancy désirant fonder un club. (Echanges K7, scores, participations concours ou location K7). Y-a-t-il un club existant dans cette région ? **M. LAMBING Patrice, 27, rue Daniel-Sognet, 54460 Liverdun. Tél. : (8) 349.40.15 le matin.**

• Désire fonder club Mattel région Nord-Pas-de-Calais pour tournois et échanges K7. Possibilité de faire un championnat avec prix et lots aux vainqueur. **MARCINIAK Christian, 170, rue Jaurès, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : (21) 20.05.72 bureau ou (21) 70.63.50 domicile après 19 h.**

TOURNOIS

• Cherche personne habitant Liège de 10 à 13 ans pour tournoi sur K7 Pele's soccer (Atari). **Téléphoner au (41) 63.13.33 le soir.** Merci.

• Cherche tournois sur Mattel, Paris et région parisienne. **M. POZO Pascal, 7, allée Jules-Ferry, 95140 Garges-lès-Gonnesse. Tél. : 993.22.55 après 18 h.**

DIVERS

• Ophélie, 9 ans, passionnée par les K7 Mattel Intellivision aimerait jouer avec celles que vous n'aimez plus. Merci de me les envoyer. Papa remboursera les frais d'envoi. (Triple action, Pitfall, Ski exclus). **Ophélie THOMASSIN, 18, allée de la Pépinière, 92500 Rueil-Malmaison.**

• Envoyez-moi vos appréciations sur l'Atari 400, ses possibilités, ses K7. Est-ce vrai que toute la documentation est en anglais ? **Nicolas BOTTAGISIO, 103, avenue de la Septimanie, 34970 Maurin. Tél. : (67) 27.82.20.**

• Cherche correspondant(e)s possédant un Oric 1 en vue d'échanges de programmes et d'idées. **M. Philippe MARTIN, 22, rue Léon-Laborde, 76290 Montivilliers. Tél. : (35) 30.18.90.**

• Recherche personne très sympathique qui donnerait des K7 Atari VCS ou les deux nouvelles poignées du VCS Computer Atari. **Pascal ROCHER, Baillou-Saint-Trojan, 33710 Bourg-sur-Gironde. Tél. : (57) 42.38.85.**

• Oric 1 : vends, achète ou échange nombreux programmes pour Oric 1. **Jacques DAGOUSSET, 17, avenue des Marronniers, 94130 Nogent-sur-Marne.**

• Recherche boîte emballage de K7 Atari (Asteroid, Hangman et Breakout). **Jean-Benoit AUQUE, 1, rue Mozart, Magnac, 16600 Ruelle-Charente.**

• Urgent, cherche personne pouvant me communiquer le plan pour fabriquer un émetteur radio, qui aurait un rayon d'action 8 km minimum sur FM. Merci d'avance. **Bertrand COURNE, 2, impasse des Genêts, 35150 Janzé.**

• Recherche documents sur K7 s'adaptant sur VCS (Parker, CBS, Activision, Tigervision, Imagic, Spectravision, Atari) + catalogues, commentaires de K7, de jeux types aventure ou science-fiction. Merci d'avance. **H. CHRISTOPHE, 30, avenue du Midi, 87000 Limoges. Tél. : (55) 33.32.28 heures repas.**

• Etudiant boat people démuni recherche personne généreuse donnant ordinateur type ZX 81, Atari 400 ou 800, ou dragon 32 et autres. **M. NGUYEN TRUNG HIEU, 14, avenue du Rhin-et-Danube, 72200 La Flèche.**

• Cherche généreux donateur de programmes pour ZX 81 ou achèterait à bas prix tous programmes intéressant. Faire parvenir listes. **Frédéric SEEL, 11, rue Châteauneuf, 06000 Nice.**

• Cherche programme pour Vidéo Génie I ou pour TRS 80. Retour assuré, merci d'avance. **Erick LARIVIERE, 1, rue Marcel-Thil, 51100 Reims.**

• Benoît, 7 ans, cherche personne sympathique, patiente et disponible pouvant m'initier au micro-ordinateur. Je sais un peu dessiner et j'aime bien jouer. Disponible le week-end ou pendant les vacances, mais maman n'est pas riche. **Mme VILAT, rue de Vernon, 27000 Evreux.**

• Urgent, cherche personne acceptant initier enfants 8 et 11 ans sur micro-ordinateur le soir. Accepte de payer pension, pendant les vacances d'été ou d'hiver, toutes régions. **M. Jean FONTAN, rés. St-Lys, avenue Jacques-Cartier, 76100 Rouen.**

• Cherche logiciel et programme de jeux pour Oric 1 48 ko. **Jean LIERMIER, 9, avenue Florissant, 74100 Annemasse. Tél. : (50) 37.09.23.**

• Possesseur Tigg 47 cherche programmes divers (jeu). Il y a-t-il un club Tigg dans ma région ? Je cherche des contacts ! Qui a fait des adaptations de progs VIC 20 sur Tigg ? **Laurent PECHEUX, 19, rue Paul-Leplat, 78160 Marly-le-Roi.**

• Recherche personne sympathique qui donnerait une console de jeux vidéo, Atari, Mattel, Coleco, Home Arcade, Vidéopac, Vetrex. **Eric LIBERT, 18, la Dhuys, 02400 Nesles-la-Montagne. Tél. : (23) 83.27.85 après 18 h, port payé.**

• Recherche possesseurs de VCS Atari dans la région de Monaco et Beausoleil pour échanger correspondance (conseils, scores, remarques). **Franck ROSTAIN, chemin de la Noix, 06240 Beausoleil.**

• Cherche généreux donateurs de jeux électroniques de poche (Game and watch, Bandai, etc.) même hors d'usage, frais d'envoi remboursés si désiré. **Franck GUSTIN, 123, rue de Bellain, 59500 Douai.**

• Qui pourrait me communiquer un plan pour fabriquer un émetteur radio d'un rayon d'action de 10 km minimum sur FM. **Benoit LAURENT, 7, rue de la Faisanderie, 94460 Valenton.**

• Cherche programmes jeux, Pac man, Frogger, Cobra pour Tigg, ZX 81, Victor lambda, Sharp. **Jean-François RIBAULT, moulin de Kerniguez, 29270 Carhaix. Tél. : (98) 93.05.90.**

• Je voudrais avoir des renseignements sur le micro-ordinateur Atari 600 (le nouveau), prix, date de sortie, K7 adaptables. **Thierry TAILDEMAN, 118, drève Dudinsart, 1410 Waterloo, Belgique.**

• Passionné, cherche CBM en vue d'échanger prgs de jeu graphique en langage machine ou en Basic (possède Starforce, Cosmiads, etc.).Vends 110 F chacun : Octopus, Monster panic, Pilote de chasse et 160 F : Duel. **D. CHEMLA, 126, boulevard du Maréchal-Juin, 78200 Mantes. Tél. : (3) 094.24.21.**

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes).

Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous joindre directement. Les petites annonces sont insérées dans le premier numéro à paraitre en fonction des délais de publication.

Réservées aux particuliers, les annonces sont gratuites mais ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

DEMANDE D'INSERTION

à retourner à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris

Rubrique choisie :

- ☐ **Achats**
- ☐ **Ventes**
- ☐ **Echanges**
- ☐ **Clubs**
- ☐ **Tournois**
- ☐ **Divers**

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone



• Recherche programmes de jeux en Basic ou langage machine ou Assembleur pour Apple 2. **Benjamin CEVINE, 33, boulevard Montaigut, 94000 Créteil.**

• 15 ans, cherche généreux donateurs d'un ordinateur ou d'une calculatrice, même hors d'usage ; car passionné d'informatique (frais d'envoi payés, bien sûr !). **Jacques DEMARE, 124, rue Jean-Cécille, 76300 Sotteville-lès-Rouen. Tél. : (35) 62.50.17.** Merci d'avance.

• Cherche personne pouvant me procurer la règle du jeu de stratège (jeu de pions assez ancien). **Guillaume WASSELIN, 2, rue A.-Renoir, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Merci.

• Cherche programme pour TI 99/4 A. **Yannick QUENEC'HDU, 4, rue de Rennes, 29200 Brest. Tél. : (98) 01.25.34.**

• Lycéen cherche prgms jeux, gestion pour ZX 81 1 K ou 16 K. Retour des documents assuré si souhaité. **FERNAND Frédéric, 88, avenue Edouard-Herriot, 71000 Mâcon.**

• Pourriez-vous me communiquer le record de France de Space invaders d'Atari jeu n° 1 et de Missile command d'Atari jeu n° 17. **COUILLET J.-C., 2, place de la République, 59650 Villeneuve-d'Ascq.** Merci d'avance.

• Lycéen recherche programmes (jeux ou autres) pour TI 99 ou pour le T 07 Thomson (prix modiques). **Ecrire Matthieu DE MONTCHALLIN, 10, Grande Rue, Champhol, 28300 Mainvilliers.** Merci d'avance.

• PB-100 célibataire cherche PB-100 pour échanges d'idées. **Franck. Tél. : 913.27.57.**

• Etudiant en info. possède depuis peu Oric 1 48 K. Je cherche des K7 ou listings de jeu. Port remboursé. Retour garanti. Merci d'avance... **Eric JEGOU, 16, rue Abel, 33100 Le Bouscat. Tél. : (56) 50.61.71.**

• Vends jeu élec. Champion racer 100 F et Sp. invaders de Atari 150 acheté 289 F + K7 Mrs Pac man, Donkey Kong, Vanguard. **DREXLER Patrice, 42, avenue de la Blies, 57200 Sarreguemines. Tél. : (8) 795.12.56.** Région Metz-Forbach si possible.

• Recherche boy ou girl super sympa habitant dans la région de Marseille qui donnerait surtout K7 Vidéopac même en mauvais état ou ne marchant pas. **Patrick. Tél. : (91) 48.19.87.**

• Cherche posses. VIC 20 (env. 17 ans) sur Pessac et environs (Bordeaux) pour échange idées et programmes (surtout de jeux). **CAPDEVIELLE Didier, 13, rue des Rosiers, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.11.33.**

• Recherche prgms pour TI 57 LCD, paie frais de port. **GUERIN Xavier, 14, rue Agar, 54210 St-Nicolas-de-Port. Tél. : 348.41.09.**

• Cherche Club Mattel dans la région grenobloise. **GUARNERI Carlos, 2, rue du 19-Mars-1962, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : (74) 42.06.13.**

• Cherche quelqu'un pouvant me dire s'il existe un clavier capable de transformer ma console VCS Atari en ordinateur. Si oui, m'envoyer toutes ses capacités et son prix. **Denis KREBS, 68, rue des Etats-Unis A2, le clos Lubéron, 69800 St-Priest.** Réponse assurée.

• Vends Walkman Unisef état neuf (achat fin juin 1983) avec piles + casques + emballage d'origine + courroie, le tout 250 F frais de port compris. **Stéphane LEULLIER, 36, rue de Birmingham, 80300 Albert. Tél. : (22) 75.25.49.**

• Recherche programmes jeux pour TI 58 ou TI 58 C. **Stéphane LEULLIER, 36, rue de Birmingham, 80300 Albert. Tél. : (22) 75.25.49.**

• Achète ou demande de prêter le Tilt concernant le ZX 81, les livres au sujet du ZX 81. Merci d'avance. **ROUZE Delphine, domaine de la Vigne, 59910 Bondues. Tél. : (20) 37.87.65 après 19 h.**

• Cherche tous documents sur Vectrex : posters, documents, nombre de K7, autocollants, publicités, etc. **LECOUSTRE Pascal, 93, rue de Ville-Mandeur, 45120 Chalette-sur-Loing.**

• Etudiant, bon bricoleur chercherait généreux donateurs de tous systèmes informatique individuelle et annexes (périphériques) même cassées. **BERAUD Sylvestre, « l'Aigle », 38250 Lans-en-Vercors.**

• Cherche personne qui pourrait offrir à fillette de 11 ans, passionnée de jeux électroniques, une console Mattel Intellivison. (ss ou av. K7). **LARCET Sylvaine, 11, allée des Tilleuls, 45800 St-Jean-de-Braye. Tél. : (38) 84.14.93.**

• Recherche un maximum de documentation (prix, caractéristiques) sur le ZX Spectrum, Oric 1, Dragon 32, Tigg 47 et leurs imprimantes et si possible sur les micro-disquettes. **Tél. : (27) 63.37.37.**

• Cherche un généreux (se) donateur(trice) d'un ordinateur du type Apple, Victor 2. Possibilité d'achat inférieur à 800 F (si possible en bon état). Merci d'avance. **Marc VIAL, le Val des Fées, bt 3A, 06110 Le Cannet-Rocheville.**

• Recherche personne possédant console Atari ou Coleco voulant partager son loisir avec moi région Dijon. J'ai 15 ans, passionné grâce à Tilt par les jeux électroniques. **MALARTRE Eric, maison forestière de Bagnot, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : (80) 26.98.26 après 19 h 30.** Merci.

• Qui pourrait me communiquer le plan pour fabriquer un émetteur-récepteur qui aurait un rayon d'action inférieur à 10 km et supérieur à 5 km ? (FM). **VIAL Laurent, le Val des Fées, bt 3A, avenue Franklin-Roosevelt, 06110 Cannet-Rocheville.**

• Cherche moyen envoyer impulsions électriques dans contacteurs 60 broches du PC 1 500. J'envoie un PGM pour cette machine à la première réponse fonctionnant. **Ecrire à Paul COURBIS, 8, avenue Corot, 78110 Le Vesinet.** Merci d'avance...

• Urgent, cherche une personne vendant une console Atari avec au moins 4 K7 pour 900 F ou moins. Merci d'avance. **M. TALIEU Raphaël, 41, rue Albert-Ier, 59300 Valenciennes. Tél. : (27) 42.50.35.**

• Biografic pocket est un fanzine qui publie des interviews de dessinateurs et de scénaristes de bande dessinée. Pour tous renseignements joignez une enveloppe à votre nom et timbres à : **Clément THOMAS, allée de Verdun, Ecole J.-Goubert, 50130 Octeville.**

• Cherche toutes K7 compatibles avec Z 81 16 K Sinclair. Prix entre 50 et 100 F, dans la région parisienne si possible. **Pierre-Yves KEREMBELLEC, 23, rue Françoise, 91800 Brunoy. Tél. : 046.81.25 après 19 h.**

• Cherche des documents sur la console de jeux Colécovision qui va sortir. Merci. Et surtout le prix. **Gilles Rousseau, 105, bd Murat, 75016 Paris.**

• Je voudrais savoir s'il existe des K7 éducatives (mathématiques, anglais...) qui s'adaptent sur le VCS. **Stéphane BESNARD, 16, rue Cardan, 37100 Tours 02. Tél. : (47) 51.61.24.**

• Cherche utilisateurs console Colécovision pour échanger programmes de jeux. **Bernard DAGOUSSET, 17, avenue des Marronniers, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 873.07.71 après 19 h.**

• Lycéen cherche schémas d'extension pour TI 57 (Mev, Mem, K7, vidéo) + programmes de toutes sortes, participation aux frais. **Laurent GRAVEREAU, 30, rue Creuse, 45650 St-Jean-le-Blanc. Tél. : (38) 66.77.76.**

• Achète 10 F boîte vide de K7 CBS Donkey Kong pour Coléco. Réponse assurée. **DESVERITE, rte de Fourneuil-Verderel, 60112 Milly. Tél. : (4) 481.72.23 après 18 h.**

• Je cherche tout renseignement concernant la console Coléco et ses extensions. Je débute dans la programmation. **BRUCCI Eric, 13, boulevard Gustave-Ganay, bt F. 13009 Marseille.**

• Construisez vous-même votre arcade d'appartement. Plan de construction contre 20 F. **MORO Gilles, 150, galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble.**

ACHATS

• Achète K7 Atari, bon état, environ 200 F : Pacman, Phoenix, Galaxian, Swordquest-earthworld, Super cobra ou échange contre K7 Stampede, Carnival, Soccer, Golf, Enduro, Solar-storm, Missile command. **GIULIANI Alessandro, (Monte-Carlo). Tél. : 003393/50.16.12, après 19 h.**

• Achète K7 Pole position ou Enduro 250 F. **Jean-Christophe BLOT, avenue de la Côte-au-Mesnil, Mesnil-Gremichon, 76160 St-Martin-du-Vivier. Tél. : (76) 60.44.28, après 16 h h30.**

• Achète à prix intéressant : Pole position, Digdug, Vanguard, Enduro, Skling, Super cobra, Q*-bert, E.T., Stampede ou autres. Vends Hanimex TV N/B + 2 K7 : Sports, Submarine. Prix à débattre. **DAUMONT J.-M., Montifort, Esc. 20, n° 194, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10.**

• Achète pour former une bibliothèque de présentation, toutes les boîtes de marque Atari pour un prix unitaire de 9 à 12 F, selon état. **Ecrire à Bruno NUSSARD, 44 bis, chemin des Petits-Cadeneaux, 13170 La Gavotte. Tél. : 51.21.89, après 17 h 30.**

• Achète console Atari 600 F, ou console Philips 500 F (à débattre) avec K7. Achète K7 Donkey Kong, Enduro, Gorf, Schtroumpfs, Galaxian, Jungle hunt, 200 F. **BIDOUX. Tél. : 847.95.29.**

• Cherche docum. sur ZX 81 Sinclair (livres mem. 10 K clav. mécan. K7 Jeux K7 couleur programmes, Basic... j'achète...). Max, 15 ans, cherche garç., filles + 14 ans ayant ZX pour se réunir, sortir... Hab. Paris ou région. **Tél. : 780.25.87, après 20 h.**

• Cherche programmes en tout genre pour TI 99/4A (jeux, simulation de vol, fichiers...) ou tous programmes adaptables sur TI 99/4A à prix modéré et en bon état. **MORZANIGA Gil, 36, avenue des Cigales, 06110 Rocheville.**

• Achète pour TI 99 4A module Extended Basic ou mini memory à prix sacrifié. **THIBIER J.-Marc, 2, impasse du Roussillon, 18390 Saint-Germain-du-Puy. Tél. : (48) 30.67.10., après 18 h.**

• Achète la super K7 Donjons et Dragons 240 F prix maximum ! **ROBIN Stéphane, 26, avenue du Halleray, 44300 Nantes. Tél. : (40) 74.70.56.**

• Achète programmes pour TI 57. Achète K7 Pitfall pour Mattel avec boîte et notice. **COUTON Daniel, 33, route de la Roche, 85230 Beauvoir-sur-Mer.**

• Cherche RAM 16 K ZX 81 + progs. 1K et 16 K **M. Comptaer G., 10, pl. Jules GUESDE, 59280 Armentières. Tél. : (20) 77.12.34.**

• Achète console Mattel Intellivision ainsi que K7 pour VCS Atari, Videopac Philips, CBS Colecovision et Mattel Intellivision. **M. DUPONT Philippe, 11, rue de Branly, 50120 Equeurdreville. Tél. : (33) 94.80.85.**

• Achète VCS Atari + 1 K7 d'origine + 2 poignées 800 F. **Vincent Thierry, 16, rue du Moronval, 25410 Saint-Vit. Tél. : (81) 55.16.06.**

• Achète toute K7 VCS Atari. **Philippe LUCCHINI, Generargues, 30140 Anduze. Tél. : (66) 61.83.29.**

• Cherche ZX 81 et programme. Faire offre à petit prix. Achèterais par correspondance si obligé. Cherche aussi Atari VCS 700 F max. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

• Cherche à acheter Vectrex en bon état avec si possible la K7 scramble, le tout à prix modéré. **Olivier DAMON. Tél. : 681.79.79, après 19 h 30.**

• Achèterais à moins de 250 F les K7 Car wars, Attack, Parsec pour TI 99/4A ou échangerais contre jeux électroniques (Pieuvres, Mickey Donald, Donkey kong Jr. Parachutes, U-boat, etc.). **Mathieu BELLAMY, 11, rue des Pélicans, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : (35) 75.41.49, à 12 h.**

• Achète ou échange K7 Coleco CBS. Achète également joysticks précis de qualité, marque indifférente et adaptateur multi K7 Coleco CBS. **Jacques. Tél. : (38) 44.29.13.**

• Achète TV couleur en état 600 F maxi dans la région de la Somme ou de la Seine-Maritime. **CREPIN Sylvain, 7, rue des Galletoires, 80220 Gamaches.**

• Achète Starmaster d'Activision 150 F et manettes pour Basic programmes 90 F. **Olivier PACCAUD, 7, rue Henri-Dunant, 60250 Novy. Tél. : (4) 456.51.56, après 19 h. Merci.**

• Achète K7 Atari ou autres marques compatibles avec VCS (Phoenix, Centipède, Raiders of the lost ark, Chopper command, Frogger, Demon attack). **Pierre Dimon, centre commercial n° 1, 57450 Farebersviller. Tél. : 790.10.86.**

• Achète d'urgence console jeu Atari en bon état : 700 à 800 F, ainsi que K7 : Phoenix, Pac-man, Mrs Pacman, Vanguard, Defender, Q*-bert, Super cobra, Demon attack, Vizard of war, en bon état de 150 à 200 F. Adresser le plus vite possible à **M. VONGCHALEUN. Tél. : (6) 006.67.52 ou 606.58.54.**

• Achète K7 pour VCS Atari à 50 % valeur, faire propositions. Toutes marques. **SPAGNILINI Daniel, 121, boulevard Pasteur, 06000 Nice. Tél. : (93) 92.32.48, heure repas.**

• Urgent achète K7 Mattel Donjons et Dragons, offre un prix excellent. **Tél. : (94) 90.40.45, après 17 h.**

• Achète K7 compatibles au VCS Atari (Phoenix, Galaxian (Atari), Pitfall (Activision), Demon attack, Atlantis (Imagic), Fogger, Supercobra (Parker). Pour moins de 150 F. **MICHELUCCI Jean-Christophe, 14, boulevard de la Pastissière, 13620 Carry-le-Rouet.**

• Cherche vendeur(se) de Asteroïds, Night driver, Othello, Video pinball, Maze craze, pour VCS Atari. Attends vos offres. **Chantal DUSSUEL, 127, rue Camille-Desmoulins, 80000 Amiens.**

• Achète ou échange pour VCS Atari les K7 Supercobra 150 F, Pole position 150 F, Zaxxon 150 F, Venture 120 à 150 F, Digdug, prix à débattre et bien d'autres. **Naresh SAKHRANI, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 236.10.73.**

• Achète K7 Mattel : Donjons et Dragons 200 F, Lock'n'chase 150 F, Burger time 180 F, Baseball 150 F. Je cherche également, des K7 CBS pour l'Intellivision à prix modéré. Vends aussi pour Mattel, roulette à environ 150 F. **BONNEVILLE François, Forêt-de-Fontain, 25680 Saône. Tél. : (81) 52.63.39.**

• Cherche un joystick pour l'Atari dans les 50 F. **Cyril VOCK, Mas Lou-Grilhet-Maliverny, 13540 Puyrichard. Tél. : (42) 92.15.96.**

ECHANGES

• Possesseur Oric 1, cherche correspondant pour échange de programmes et de logiciels tous genres, mais surtout intéressé par les jeux. **A. Hervé, Tél. : 858.52.68 heures de repas.**

• Echange programmes de jeux pour Atari 400-800. Cherche contact avec des possesseurs Atari 400/800 pour échanges d'idées. **Marc PIERRE, 14, bd Gouvion Saint-Cyr, 75017 Paris. Tél. : 572.23.72.**

• Echange ou vends jeu électronique de poche contre K7 Atari (vendu 150 F). **Sylvain SECHERRE, Les Doribeaux, Amières/Noueres, 16290 Hiersac. Tél. : (45) 96.98.84.**

• Echange un circuit TCR valeur 500 F + encore 100 F contre la console Home arcade avec la K7 Jump bug (monterais, le prix 300 F plus haut). **Cédric ERTLE, 6, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : 37.37.94 après 8 h.**

• Echange Star raiders ou Street racer + Circus contre Chopper command, Grand prix, Pitfall, Demon attack ou Frogger. **Tél. : (51) 68.11.39 les samedi ou dimanche ou après 17 h 30.**

• Echange ou vends K7 Mattel Tennis, Roulette. **M. DANGLES. Tél. : (56) 89.84.89 poste 4166 bureau ou Tél. : (56) 78.11.28.**

• Echange K7 Philips 12, 9 contre 22 ou 11. **Fabrice IZZI, 15, place de la République, 57400 Sarrebourg. Tél. : 723.70.33, après 18 h.**

• Echange K7 pour console Atari : Defender, Combat, Outlax, Berserk, contre Kaboum, Star wars, Frogger, Super cobra, Parkers. **Jacques DREVET, 16, avenue Boileau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 880.47.98 le soir après 19 h ou le week-end.**

• Echange K7 Atari (Berzerk et Haunted house) les deux contre une (Mrs Pac-man ou Vanbuard) merci. **Etienne DAROMAN, 26, rue Parmentier, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 757.28.74.**

• Echange K7 Atari Outlaw + Golf contre Circus Atari ou Space driver ; War night contre Vidéo checkers, Maze craze contre Yars revenge, très bon état. **Serge JOUEN, 2, place Claude-Debussy, Hauteville, 14100 Lisieux. Tél. : (31) 62.31.63.**

• Echange K7 N° 4 pour Videopac contre la K7 N° 11 (Guerre de l'espace) ou N° 39 (Combattants de la liberté). **Hubert DEBORDAUX, Les Vergers, 83560 Ginassruis. Tél. : (94) 80.11.25 après 18 h.**

• Echange ou vends pour TI 99/44 K7 jeux avec sur la même K7 Tic-Tac-Toc, Facteur, Pousse-pousse, Biorythme. **Michel MOINARD, 93, rue Joseph Brunet, 33300 Bordeaux.**

• Echange K7 Atari VCS contre autres K7 Atari ou Activision ou Parker ou Imagic. **Christian BOUSSETTA, 49, rue Alexandre Dumas, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 867.67.98.**

Echange jeux électroniques (Donkey Kong JR + Master mind) contre soit Donkey-kong, Green house ou Mickey et Donald. **Laurent GONZALES DE GASPARD. Tél. : 704.99.38 à partir de 17 h sauf samedi et dimanche.**

• Echange jeu électronique Microvision + K7 Shooting star, Casse-briques avec notice, excellent état contre K7 CBS, Parker ou Imagic (Demon attack). **Philippe BERTEA, 5, rue des Quinte-feuilles, 34990 Juvignac. Tél. : 75.22.00, réponse assurée.**

• Echange jeu électronique passage pour piéton + Subchasé de Mattel Electronique contre Mickey, Donald, Green house, Oilpanic, ou K7 pour jeux vidéo Mattel. **Sylvain LAMBERT, 6, avenue de l'Ouche Dijon. Tél. : 43.03.08.**

• Echange Bol d'or (Lansay) A-Man (Intrek) et soccer (Liwaco) contre Donkey-kong 11 ou Mario bros. **Matthieu GUILLOTEAU. Tél. : (37) 99.44.02 après 20 h.**

• Echange K7 Atari indy 500 + commandes spéciales contre toute autre K7 Atari ou compatible avec Atari. **Régis VALLOIS, 12, rue Haute, 1460 ITTRE (Belgique). Tél. : (067) 640.138.**

• Echange K7 Pac-man, Barnstorming, Indy 500, Laserblast, Skydivers Fastfood, Atlantis contre autre K7 récentes Activision, par Ker, Imagic etc... + échange Vidéopac Philips + 5 K7 contre K7. **M. ALGAZZE. Tél. : 969.28.95 après 19 h (répondeur).**

• Echange K7 Mattel contre autres K7 Mattel sur Paris si possible. **Tél. : Mathieu STRICKER, 9, villa Léandre, 75018 Paris. Tél. : 254.52.23.**

• Echange K7 K. Kong (Tigervision 82) contre Amidar (Parker Brothers) pour Atari. **Jean-Pierre SOTTILI. Tél. : (93) 57.65.56.**

• Echange Donkey-kong contre Donkey-kong 2 + cherche jeu Tron, Dracula ou Galaxian pour 150 F et donne avec bombe jeux. **Cédric BARTHE, Tilleuls, 35 2900 Porrentruy. Suisse.**

• Echange ou vends jeux dbl. écran (Oil-pan, Donkkong, Gr. house, Mickdon). Cherche console Colecovision et tout accessoire (K7, interface, periph, etc. s'y rapportant). **Vends aussi Chess chalenger 7. Raphaël GUTIERREZ, 10, rue de Longchamps, 75016 Paris. Tél. : 553.06.64.**

• Echange ou vends jeux vidéo poche Neko Don-Don, Chat et souris contre Fort-apache, Donkey-kong JR, Passage pour piéton, ou Traversée, ou vends le jeu Neko Don Don 125 F avec piles neuves (au lieu de 185 F). **Christophe PAVIOT, la Cotelais, 35160 Montfort. Tél. : (99) 09.09.64.**

• Echange K7 Activision Starmaster neuve contre K7 Atari yars'revense neuve ou bon état. **Pierre DIEPPOIS, 2, rue Gustave Chardehtier, 76470 Le Tréport. Tél. : (35) 86.27.70.**

• Echange ou vends K7 Mattel 140 F. **M. COARD, 21, rue d'Oran, 13004 Marseille. Tél. :(91) 42.27.10.**

• Echange Space invaders contre Vangard (en Atari), et Maze craze + 1 jeu électronique (Jumping boy) contre Phœnix - cherche aussi boîtes emballages de jeux Atari (donne 10 F par boîte). **Baresh SAKHRANI, 138, rue de rivoli, 75001 Paris.**

• Echange Air-sea Battlel, Bowling isloz, Racers, Superman contre autres K7 Atari ou autres marques. Wilfrid. **Tél. : (68) 25.45.78.**

• Echange programmes apple 2 DOS 3-2 3-3 + NBX, jeux et utilitaires. **Emmanuel GENDRE, 29, rue Arrachart, 41000 Blois. Tél. : (54) 43.19.34.**

• Echange K7 pour VCS Atari : Combat, Space war contre Video pinball, Outlaw. **BARBRET Gérard, 1, rue Paul-Bodin, 75017 Paris.**

• Echange K7 Atari : Defender, Pac-man, Yars'revenge, contre Popeye, Supercobra ou Amidar. **ERTLE Cédric, 6, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 37.38.94.**

• Echangerais programmathèque d'environ 150 titres pour Apple II, jeux d'adresse, d'aventure (Mission impossible, etc.), wargames, progs. professionnels, utilitaires, etc. **BEAUREGARD Arnaud, L'Orée-du-Bois, Mailliau-Bois-Brûlé, 78380 Bougival. Tél. : (3) 969.36.40.**

• Echange TRS 80 48 ko model 1 + efs contre programmes jeux utilitaires, gestion, divers, merci. **TERRAUBE Pascal, 14, rue des Mûres, 91540 Mennely.**

• Echange K7 VCS Atari Haunted house, Breakout, Street racer, Combat. **VIRIBERE Thierry, 37, rue Brauet, 13005 Marseille. Tél. : (91) 42.98.73.**

• Echange jeu électronique (Donkey-kong, Jr. + Master mind) contre soit Donkey-kong, Green house ou Mickey et Donald. **GONZALEZ Laurent. Tél. : 704.99.94., à partir de 17 h, sauf samedi et dimanche.**

• Echange jeu électronique Bandaï « Duel » contre la K7 Parker l'Empire contre-attaque, jeu acheté pour 370 F en 1982, état neuf. **VLAEMINCK Olivier, 23, rue Blaise-Pascal, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 881.54.82.**

• Echange ou vends VCS Atari + 2 paires de manettes transfo. 220 v. + K7 Combat et Nexar bon état + mini jeu Epoch-man, le tout 1 200 F, contre Intellivision plus K7. **PAQUOT Philippe, 44 bis, avenue Rabelais, 94120 Fontenay s/Bois.**

• Echange albums fantastiques + Araignée stranges, Sp. stranges Novas, Spideys, Titans contre K7 pour VCS Atari : Pac-man, Defender, Demon attack ou Centipede, Sea Quest et Air sea battle. **BONNET Frédéric, 54, rue de Morlaine, 60000 Beauvais. Tél. : (4) 448.32.63.**

• Echange ou vends jeu Bandaï : fl Beam galaxian avec 2 jeux différents 150 F ou échange contre : Berzeck, Star raider, Defender ou King-Kong. Vends jeu Nintendo Fire attack, Octopus à 100 F chaque ou contre Super breakout. **ANDRAULT Eric, 57, rue du Général-de-Gaulle, 24220 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 597.45.52.**

• Echange ou vends K7 Mattel Star strike, Space battle, Bataille de chars. **LE BARON Gildas, 22, résidence Parc-Bras, 56270 Ploemeur. Tél. : (97) 82.70.78, après 18 h.**

• Recherche tous jeux pour Apple II + 64 K7, essentiellement les jeux d'arcades et d'aventure. **Eric OLIVIER, 11, chemin de Montgeroult, 95520 Osny. Tél. : (3) 030.28.87.**

• Echange plus de 500 programmes pour Apple II. Répondre en envoyant votre catalogue, ou si vous n'avez pas de programmes, je peux les vendre avec jusqu'à 95 % de rabais par rapport au prix initial sur le marché actuel. **KIHM Roger, B.P. 2060, Papeete, Tahiti.**

• Recherche et échange programmes ZX81. **GUYARDER Eric, 144, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 389.69.40, en semaine après 18 h 30.**

• Echange K7 pour VCS Atari King-Kong (Tigervision), Pac-man, Defender... contre autres K7 pour VCS Atari. **Tél. : (42) 61.02.84.**

• Echange ou vends K7 Mattel Space battle, Basketball, Skiing, Star strike, Tennis, Horse racing, Autoracing, Donjons, Dragons, Requin, Football américain, Tron II, Tron I, prix entre 160 et 180 F. **Tél. : (90) 86.56.12. Vaucluse, POULMAIRE Christophe.**

• Echange K7 Atari contre n'importe quelle autre K7. Tél. : 503.06.12. **MARCIANO Steve, 101, avenue Henri-Martin, 75016 Paris.**

• Echange K7 Space invaders contre Stampede, Dragster, Freeway Skiing, Nexxar ou Missile command. **URBANI Frédéric, l'Islette du Riou, 06210 La Napoule. Tél. : 49.82.61.**

• Echange K7 Mattel Soccer, Armor battle, Roulette, contre Star strike, Armada, Tron 2, Donkey Kong, Space battle, Space partans, Pitfall, Motocross. **MERLE Didier, 18, rue des Chantereines, 93100 Montreuil.**

• Echange cartouches pour Vidéopac n° 28 (Volley ball), 32 (Labyrinthe), 36 (Foot et Hockey) contre n°9 ou 10 ou 11, 14, 18, 20, 25, 29, 30, 31, 37, 38, 40, ou les vends 65 F. **PRIOTTO Fabien, Giens, Bt B, boulevard Edouard-Herriot, 83400 Hyères (Var). Tél. : (94) 58.27.83.**

• Ech. K7 star raiders ou frogger TB état contre Pacman, Grand prix, Tennis, Indy 500, Galaxian, Supercobra. Ech. jeux Merlin contre Wildfire ou Tennis (micromaccano). **LEVANTHOAN Grégoire, clos des Cerisiers, quartier Roussier, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 92.13.67.**

• Echange albums des « Fantastiques » : 1 à 3, 6, 8, 9, 12 à 14, 16 à 27, 29, 30, collection entière de Titans, Nova, Spidey et toute la gamme Artima-marvel (Thor, Halk, Dr. Strange, etc.) contre K7 Parker, Activision, Atari, etc. **Faire offre à REGIS. Tél. : (21) 56.60.67.**





• Echange K7 pour VCS Atari : Adventure, Pelé's soccer, Space invaders, Pac-man, et Haunted house contre autres K7. **Fabrice Mathieu, 11, rue Bouton-Gaillard, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. : (6) 068.13.74.**

• Echange Beam galaxia et Galaxy II contre VCS Atari avec ou sans K7. **Laurent GRIFFON, 5, rue de Juvisy, 91200 Athis-Mons. Tél. : 938.33.18.**

• Echange K7 Atari miniature Golf contre Doge'em, Street racer, Space war et K7 Superman contre Indy 500, Asteroïd, Super breakout, etc. **Faire offre, Bruno DESLOGES, 6, rue des Halles, 52000 Chaumont. Tél. : (25) 03.04.40, après 19 h.**

• Echange K7 Atlantis, Adventure, Cosmic Ark contre K7 intéressantes de préférence (Pitfall ou River raid ou Donkey-kong). **ZERBIB Daniel, 43, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : 893.07.84.**

• Echange ou vends K7 VCS Atari : Pac-man, Combat, Space war, Haunted house contre Berzerk, Defender, Pitfall, Super cobra, Star raiders (avec Commande), Centipède. Vends aussi K7 Vidéopac N° 39, 36, 33, 3. **M ADOLPHE HO. Tél. : 253.20.42., 40, villa Moderne, 94110 Arcueil. Sur Paris et banlieue.**

• Echange jeu Tir au corbeau (Bandaï) bon état contre jeu équivalent. **Mathieu VALENTIN, impasse des Jardins, 84800 L'Isle-sur-Sorgue. Tél. : (90) 38.24.55.**

• Echange jeu à cristaux liquide Donkey kong à double écran (avec piles) (Nintendo) contre walkman avec casque ou sans. **Laurent LEBORGNE, 31, rue Jean Guehenno, 35000 Rennes. Tél. : (99) 36.66.79.**

• Echange K7 Atari Astéroïd contre K7 Activision ou Parker ou Yars revenge d'Atari ou la vend 210 F. **Antoine HUEL, 77, rue Joachim-du-Bellay, 49000 Angers.**

• Possesseur ZX 81 16 K échange programmes jeux exclusifs achetés en GB, contre 3D Defender, Catacombs, ou tout autre jeu en 16 K. **Philippe RICHARD, 116, rue de Chevilly, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 687.74.61, après 18 h.**

• Echange K7 Human cannonball et Street racer + jeu Le parcours infernal de gay-play contre K7 Maze Craze, Surround, Adventure. **HENNION Jean-François. Tél. : (20) 53.29.40, après 18 h.**

• Echange Defender contre Frogger, Berzerk et Missile command contre Atlantis, Yars revenge et Donkey kong contre Vanguard ou 2 K7 au choix : Berzerk, Missile command, Donkey kong et Yars revenge contre 1 Atlantis, ou Vanguard. **AGEORGES Philippe. Tél. : 646.81.03.**

• Echange K7 vidéopac Philips n° 1, 10, 22, 25 contre n° 4, 11, 14, 24, 35, 39, 43, 44 ou les vends 95 F pièce. **HELMER Jean-Marie, 198, Grand'Rue, 67500 Haguenau. Tél. : (88) 73.10.83.**

• Echange K7 n° 17, 23, 27, 35 contre K7 n° 33 ou 12 ou 10 ou 22 au choix (échange d'une K7 ou plusieurs, ou si possible contre 1 Parker). **Tél. : (90) 85.21.51 entre 8 et 9 h, merci d'avance (région d'Avignon).**

• Echange jeu la Poursuite spatiale électronique + transfo. Acheté à Noël 82 + jeux Armor battle (Mattel) avec pile contre C 52 Philips avec ou sans K7 (se branchant sur la prise UHF 625 lignes TV NB). **SANCHIS Pascal, La Faucherie, Genissieux, 26750 Romans. Tél. : (75) 02.92.87.**

• Vends ou échange programmes de jeux pour TRS 80 modèle 1, Level 2, 16 K.octet. **Ecrire à Eric MICHELUCCI, Le Provence, 18-A, avenue Pasteur, 06600 Antibes. Tél. : (93) 34.61.88., tous les jours après 19 h.**

• Echange ou vends K7 Mattel : Star strike, Space battle, Triple action contre Boxe, Mare à grenouilles, Utopia. Prix : 170 F. Achète Pitfall pour Mattel. **BENADON Jean-Jacques, 5, rue Leriche, 75015 Paris. Tél. : 531.74.57.**

• Echange K7 VCS Atari vidéo Olympic, Dodge'em et Night driver contre K7 de même prix. **Tél. : 993.31.90.**

• Echange FX 702 P + interface K7 : FA 2 + manuel + housse + programmes contre ZX 81 Sinclair avec extension, mémoire 32 K ou 16 K. **GIMEL Jérôme, place de la Mairie, Rozoy Bellevale, Aisne (02). Tél. : (23) 82.63.96.**

• Echange K7 Planet patrol de Spectravision avec notice et boîte TBE contre Frogger ou Centipède ou Phoenix ou Super cobra ou Mrs Pac-man ou la vends 300 F (prix à débattre). **SEBASTIEN, 7, rue Charles-Schmidt, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 254.36.17, après 19 h.**

• Possesseur de TI 99/4A échange ou vend programmes de jeux ou autres. Ecrire ou téléphoner à : **CELESTINI Franck, 8, avenue Bieckert, 06000 Nice. Tél. : (93) 85.32.01.**

• Echange K7 Indy 500 contre Super cobra (Parker) ou la vends 250 F. Vends Combat, Outlan, Air sea battle à 100 F, Maze craze à 200 F. **LAMBERT Eric, 16, avenue de l'Yveline, 78200 Mantes-la-Ville.**

• Echange 2 mini jeux à cristaux liquide: Bug et Bûcheron contre Puck-man ou Monster panic et DK Jr, DK Coleco ou DK 2 ou Rambler ou vends le tout 300 F. **Eric LETOQUART, 19, rue des Tourterelles, 54270 Essey-les-Nancy. Tél. : (8) 320.05.90, le soir.**

• Echange jeux électroniques Duel, Cow Boys de Bandaï (6 étoiles dans Tilt n° 6) très bon état contre Pacman (Lansay ou Tomy) ou Crazy kong (Lansay). Habiter si possible Paris ou banlieue. **Bertrand ROCHER, 1, rue Perdonnet, 75010 Paris.**

• Echange K7 Les Aventuriers de l'arche perdue, ainsi que E.T. contre K7 de même valeur. **P. POUGET, Paris. Tél. : 543.17.42., après 19 h.**

• Super exceptionnel ! Echange K7 Microvision en très bon état (Shooting star, Boowling, Blitz ou même Flipper) contre une K7 Activision : Pitfall (seulement 1). Urgent. **BOURDELAT Frédéric, 13, rue Aristide-Briand, 77100 Meaux. Tél. : 434.24.94.**

• Echange 3 K7 Mattel dont Star strike, football américain, et Armor battle contre jeux Atari avec K7 Starwars + petit supplément à qui voudra faire échange. Urgent. **RICQUET François, 54, rue Roger-Salengro, 59286 Roost-Warendin. Tél. : 98.68.87, après 17 h.**

• Echange K7 Vidéopac K7 n° 26 contre Secret des pharaons et échange K7 Prendre l'argent et fuir contre K7 Othello. **Jean-Sébastien EDMEE, 5, rue Jean-Vilar, 28100 Dreux. Tél. : (37) 46.56.87.**

• Echange K7 Megamania et Pitfall pour VCS contre Vanguard et Phoenix. Echange aussi jeux électroniques Tennis de Tomy et Microvision. Livre avec 2 K7 contre K7 VCS. **LUCAS Bruno, 7, rue du Pasteur-Luther-King, 78190 Trappes. Tél. : (1) 050.18.78 (préfère personne des Yvelines).**

• Echange K7 jeux Vidéopac Philips C 52 n° 11, 10, 22 contre n° 24, 26, 36. **M. PABION, 27, quai de la Libération, 26600 Tain-l'Hermitage. Tél. : (75) 08.51.37.**

• Prête K7 Star raiders, Defender, Pac-man, Space invaders, Outlaw et Tennis d'Activision contre K7 Phoenix, Les aventuriers de l'arche perdue, Galaxian, Football soccer, Indy 500, Super cobra. **M. Gilles Laurent, Bel Air Pedernec, 22540 Louargat. Tél. : (96) 45.24.30.**

• Echange K7 (Golf, Star strike, Tennis, Tron 1, Demon attack) pour Mattel Intellivision contre autres K7 ou les vends de 150 à 300 F chacune. (Achèterais aussi K7 pour Mattel à bon prix). **CUGIER Anne, 85, allée des Halliers, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : (35) 60.13.01, après 18 h.**

• Cherche contact avec possesseurs Atari 400/800 pour échanges idées et programmes. Réponse assurée. **Laurent GIRARD, 19, rue Victor-Bart, 78000 Versailles. Tél. : 021.54.35.**

• Lycéen échange programmes de jeux de gestion, de math, etc., pour TI 99/4A (j'en possède actuellement plus de 160). **David ADVENIER, 21, rue de Bellevue, 03270 St-Yorre.**

• Echange Yar's revenge, Gangster Alley (Spectravision) et Defender contre autres K7. **Remi TRIER, 16, place F.-A.-Bartholdi, 95120 Ermont. Tél. : 413.03.31.**

• Echange K7 Atari Les aventuriers de l'arche perdue contre Vanguard. **SACHA, 16, parc du Manoir, 60270 Gouvieux. Tél. : (4) 458.06.72.**

• Echange jeux pour Apple II (possède environ 35 jeux) : Castle Wolfeinstein, Decathlon, Sargon 2, Cholifter, Serpents Apple panic, etc. **MONCEAU Nicolas, 5, rue du Pont-St-Jaime, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 42.13.18.**

• Echange K7 pour VCS Atari Combat contre Haunted house, ou Street racer, Berzerk contre Krull, River raid ou Missile command, Space invaders contre Krull, River raid ou Yar's revenge. **GEORGE Benoit, 80, Le Lion-d'Or, 59216 Sars-Poteries. Tél. : (27) 61.62.52.**

• Echange K7 Parker, Frogger, contre Demon attack ou Atlantis ou Star wars ou la vends 300 F. **Frédéric WILCZAK, 30, rue de Bitche, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 35.75.03.**

• Echange K7 Intellivision Mattel Skiing, Sea battle contre Course auto et boxe. **M. GALLET Dominique, 2, rue Charles-Peguy, Apt 17, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. : (35) 64.02.86, après 19 h.**

• Affaire !! Particulier échange programme pour Dragon 32 jeux et util. pour tout renseignement : **Pierre LORCY, 9, rue de la Borderie, 35000 Rennes (Bretagne). Tél. : (99) 36.38.69, entre 19 et 20 h.**

• Echange K7 Mattel ou compatibles ou les achète prix raisonnable. Vends jeu vidéo Soundic NB + 3 K7 : 250 F sur Aix-en-Provence. **Tél. : (42) 20.23.47.**

• Echange K7 Atari Swordquest Earthworld 385 F contre K7 pour Atari 2600 Donkey kong de CBS ou Demon attack ou Pitfall ou Mégamania ou Phoenix ou Mrs Pac-man ou Galaxian. **MARKUS Frédéric, Lognan ou Rouer par Guérigny, 58130 Nièvre. Tél. : (86) 58.61.87, après 19 h.**

• Echange K7 Donkey-kong pour Colecovision CBS contre autre K7 pour Colecovision (sauf Zaxxon et les Schtroumpfs). **Tél. : 527.34.01. Demander M. SOULET Francis de 19 h 30 à 22 h (Paris).**

• Echange K7 Starmaster contre Pac-man région Bourgogne ou Paris. **Christophe ROLLEY, 21, rue du 14-Juillet, 89400 Migennes. Tél. : (86) 80.12.74, heures repas.**

• Oric 1 solitaire et affamé de bons Pgms, cherche à satisfaire son dévorant appétit. Pour échanger vos recettes favorites : **AGUERCIF Slimane, 3, place François Bertras, 69005 Lyon.**

• Superbe collection de porte-clefs des années 60, certains à tirage limité. Plus de 450 pièces. Echange contre console Atari ou Mattel bon état. Faire offre : **ROBIN, Le Pont-Neuf, 66150 Arles-sur-Tech. Tél. : (68) 83.93.67, le soir.**

• Echange K7 PC 501 (10 jeux) pour Soundic contre K7 compatible avec Soundic. Merci d'avance. **PRAT Florent, 5, place de la Résistance, 29119 Châteauneuf-du-Faou.**

• Echange K7 Atari Les aventuriers de l'arche perdue, contre Asteroïds, Mrs Pac-man, Demon attack ou Stampède. **M. DEGAINE, 13, rue de la Brèche-aux-Loups, 75012 Paris. Tél. : 307.81.45.**

• Echange K7 Mattel contre toutes autres K7 pouvant se brancher sur console Mattel ou les vends 175 F pièce. Vends aussi jeux MB 100 F (état neuf) Genius. **ROTA Christophe, rue des Tourterelles, 30320 Poulx. Tél. : (66) 27.09.09, après 18 h.**

• Echange ou vends K7 Space invaders, I. 500, Pac-man, Defender, Missile command, Berzerk, Asteroïd, etc. contre K7 récentes (Pitfall, D.-kong, River raid, etc.). **Tél. : 037.27.35 ou 464.45.37, après 17 h.**

• Echange K7 Atari Swordquest (fire + world) contre K7 Atari Defender, Haunted house, Superman ou Tennis. Autrement la vends 250 F (prix réel 329 F) très peu servi. **DELAFOSSE Christian, 17, rue du Péré-Périgny, 17000 La Rochelle. Tél. : (46) 44.17.85.**

• Echange K7 Atari Defender contre K7 Atari Berzerk, Imagic, Demon attack, Atlantis, Parker Frogger. Correspondant env. de Metz S.V.P. **Tél. : 771.66.98, après 19 h. Merci.**

• Echange K7 Atari Defender, Space invaders, Superman, Adventure contre Vanguard, Basic programm avec commandes à touches ou 2 autres K7 ou vends les 4 K7 600 F. Vends jeu électronique électronic games foot, Space war 100 F. **LALOUETTE Jérôme, 41, rue du Mont-d'Arène, 51100 Reims. Tél. : (26) 40.62.90.**

• Cause achat vidéo échange caméra Sankyo super 8 sonore, zoom 6 fois sensibilité XL, accessoires titrage, sacoche sono servi 5 fois contre en aussi bon état console Atari ou Mattel 4 K7 minimum. Peut vendre à part. 1 500 F (valeur 3 000 F). **Tél. : (68) 83.93.67, le soir.**

• Echange ou vends jeux à cristaux liquides double écran Airport panic contre Donkey kong. **Yannick ROBERT, 22, chemin des Acacias, 31140 St-Alban.**

• Ech. Progs pour ZX 81 : King-Kong, Avenger, protector, Perillous, Swamp, Stock car, Scramble, 3 Defender et bien d'autres encore (50). Vends aussi à 5 F chaque (si achat supérieur à 10 F). **François PAYSANT, 16, rue des Bocannes, 78820 Juziers. Tél. : 475.61.57. Merci.**

• Echange K7 Demon attack pour Mattel contre Pitfall pour Mattel ou la vends 280 F. **BOINO Richard, 1, Font-Sarade, 13500 Martigues. Tél. : (42) 07.05.77.**

• Echange K7 Atari, Berzerk, Circus Atari, Surround, Vidéo Olympics, Pac-man et Street racer contre autre K7. **Alexandre GAST, 10, place Pinel, 75013 Paris. Tél. : 585.81.43, après 19 h.**

• Echange K7 Atari Pac-man contre K7 Defender. **Vincent GUIOT, 27, rue Edouard-Herriot, 51100 Reims.**

• Echange ou vends K7 Atari Combats Defender + Volley ball contre autre K7. **Henry Raphaël, 7, square A.-Ribot, 77000 Melun. Tél. : 068.58.61.**

• Echange K7 Asteroïds (Atari) contre Donkey-kong (dans la région parisienne si possible). **FISCHER Alexandra, 41/43, avenue Ernest-Reyer, 75014 Paris. Tél. : 539.83.61, après 7 h 30.**

• Vends K7 Missile command 200 F, Space invaders 150 F et Pitfall 220 F ou échange contre Donkey kong, Galaxian et Marauder ou séparément. **Arnaud MONNIER, 84, boulevard Clemenceau, 76600 Le Havre. Tél. : (35) 21.20.11.**

• PR VCS Atari échange K7 Adventure, Combat, Video pinball, The empire strikes back (Parker), Space invaders et Wizard of war. **ADAM Cyril, 36, rue de la Montagne, 68440 Habsheim. Tél. : (89) 44.43.47, après 19 h.**

• Echange K7 Indy 500 (Atari) contre autre K7 Atari, Star raiders ou Frogger ou autre K7 Arcade. **Thierry RAILLOT. Tél. : (54) 43.05.84. Blois.**

• Echange K7 Atari Aventurier arche perdue, E.T., Pac-man, Star wars, Defender, Outlaw, Air sea battle, Video checker, contre autre K7. **LEFEVRE Stéphane, Cedex 3660, 31700 Aussonne. Tél. : (61) 85.04.73, après 18 h.**

• Echange K7 Atari 2600 Space war contre n'importe quelle K7 sauf Space invaders, Combat, Night driver et Super breakout. **DAMOTTE Yann, 42, chemin des Jardins, 84270 Vedène. Tél. : (90) 31.18.69, après 18 h 30.**

• Echange ou vends 2 jeux électroniques poches Mattel, grand jeu électronique Donjons et Dragons (Mattel), Game and watch Popeye, nombreux livres (revues) informatique, et BD contre console Atari ou Mattel. **Joindre Olivier JEANNOT, 1, allée des Géraniums, 91620 Nozay. Tél. : 901.23.99.**

• Echange K7 Mattel : Star strike, Sea battle, Space hawk, Sub hunt, Space armada, Night stalker, contre les K7 Horse racing, Poker and Blackjack, Tron 2 ou les vends 150 F la K7. **Tél. : 063.15.68.**

• Echange K7 Freeway d'Activision pour VCS contre autre K7. **Frédéric BERTRAND, 4, rue de Strasbourg, 12100 Millau. Tél. : (65) 60.76.61.**

• Echange albums araignée 3 A 17 + fantastiques n° 23 + 25 + X-Men géant n° 1 + 1 Hulk géant + différents albums (Thor, Namor, etc.) + jeux électroniques Cave man. Tout bon état. Valeur : 790 F contre 5 K7 Vidéopac ou cède à 350 F. **Génie MARTIAL, 70100 Velet-par-Gray. Tél. : (84) 65.16.67.**

• Echange aérographe Paasche + compresseur état neuf le tout valeur 2 000 F contre console VCS Atari, ainsi que 5 K7 au moins. **Jean-Luc CHANDELIER, 174, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 604.81.80, poste 403, après 18 h.**

• Echange jeux à cristaux liquides Pac-man (jeux et heures) avec notice et emballage (piles) contre Donkey kong 1 et 2 ou Mario bross (piles) Paris et St-Denis exclusivement. **Tél. : 826.47.55, après 17 h.**

• Echange K7 Atari Defender (ou vend 250 F) contre K7 Supercobra (Parker) ou contre Mrs. Pac-man. **S'adresser à Pierre BOURNOVILLE, allée des Pâquerettes, 62520 Le Touquet. Tél. : (21) 05.18.14.**

• Echange Electronic detective, Galaxy 2, Envahisseurs 2, Donjons et dragon, Electronic split second, Poursuite spatiale, Logic 5, Pac-man, Mega 10000 contre Mattel (console + 2 K7). Les jeux sont de 1982. **MEURVILLE Isabelle, 19, avenue de Fontbouillant, 03100 Montluçon. Tél. : (70) 03.01.28.**

• Echange 3 K7 (Space invader + Golf + Combat) contre Chopper command. **Thomas FERRAZ, 9, place Morell, 69001 Lyon. Tél. : (7) 892.87.07, après 18 h.**

• Echange jeu Donkey 1 × 2 + jeu Au feu + une calculatrice, le tout : 800 F + un disque ACDC, valeur 69 F + 100 F, contre console Atari VCS + K7. **GILITOS David, 25, square du Forsythia, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : (1) 063.07.11 après 18 h.**

• Echange K7 Star raiders, Pitfall, Pac-man, contre toutes K7 de n'importe quelle marque allant sur VCS de même prix. Si possible, Miner 2049, Megamania, Tennis (d'Atari), Atlantis, Enduro, Pole position. **M. KAICI, 113, boulevard de la Madeleine, 06000 Nice.**

• Echange K7 pour VCS Atari, état neuf, Dodge'em, Superman, Outlaw, Centipède (neuve, 2e sem.), Defender (jamais servi) contre Indy 500, Video chess, Slot racers, Super cobra, Atlantis, Polaris, Enduro. **CAROUGE Emmanuel, 106, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 252.42.28, entre 19 h et 20 h.**

• Echange TRS 80 (PC 2) avec interface cass. impr. (val. 4 000 F) contre accessoires ZX 81 (clarte MRG, clarte sonorel, impr.). **M. MEDINA Y., 95, avenue de Verdun, 69330 Meyzieu. Tél. : (7) 804.09.00.**

• Echange K7 Wizard of war, CBS, pour VCS Atari contre Starmaster, Pitfall, Q*bert, etc. Notice et boîte neuve, K7 sous garantie 1 an, ou vends celle-ci 190 F, cause double emploi. **Jean-François BOURDEAU, 12, rue Pasteur, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône.**

• Echange K7 Atari ou Activision contre d'autres K7 compatibles sur Atari. Je possède au moins 18 K7, à échanger ou vendre (de 50 à 200 F pièce). **SAKHRANI Vijay, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 236.10.73.**

• Echange jeu électronique Fire attack contre autre jeu ou K7 pour Atari. **JEANNERET Thomas, la Butte-Fleurie, avenue du Pigonnet, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 59.20.04.**

• Echange montre à quartz, jeux Combat spatial, alarme, chrono, etc., garantie 11 mois, Kelton, prix : 275 F et K7 Space invaders, contre Vanguard, Phoenix, Defender, Raiders, Swordquest 1 et 2. N'échange que contre 2 K7. **Edouard HORIOT, 4, rue Denis-Poisson, 75017 Paris. Tél. : 572.19.78.**

• Echange pour VCS, Berzerk contre Vanguard et Video checkers contre Slot racers. Echange main à main. **FACERIAS Jean-Michel, 4, rue des Amandiers, 44600 Saint-Nazaire.**

• Cherche possesseurs du TI-99/4A pour échanger des programmes, astuces, livres, K7 et revues. Ecrire à **M. BELMESSIERI J.-Maxime, Le Puisat, 73240 St-Genix-s/Guiers.**

• Echange jeux utilitaires pour Apple II, prêt à vendre ou acheter. **Maloingne S., 69, avenue Aug.-Renoir, 78160 Marly-le-Roi.**

• Echange plus de 150 progs pour VGS 16 K niv. 2. Envoyez vos listes. Cherche éditeur de textes et trace de courbes hautes RS sur Imp. Seikos Ha GP100A, pour VGS 16 K n° 2. **Caporal-chef VIEZZI, SP 69256/P.**

• Help ! Echange Outlaw et Missile command contre Amidar. Achète transfo pour VCS pour environ 50 F. **DUBOIS. Tél. : 952.01.01, le week-end.**

• Cherche personne possédant console Colecovision, pour échange de K7 + vends K7 Star raiders d'Atari : 200 F + jeux d'échecs Atari : 100 F. **Tél. : (89) 59.31.99. Demander François.**

• Echange console Mattel sous garantie + K7 Ski, Fotball, Course auto, Boxe, Combat de chars, Stars strike, Mare aux grenouilles, Tennis, Poker, Lock'n chase, Donjons et dragons, Chasse aux sous-marins, contre console coleco CBS + K7 ou vends le tout 2 450 F. Achèterais les K7 à celui qui fera l'échange. **Philippe. Tél. : 867.07.65.**

• Echange, cause double emploi, K7 Atari Yar's revenge contre K7 Asteroids, Frogger, Galaxian, Super breakout, Super cobra ou Amidar. **Frédéric MANGOTTE, 24, avenue Champ-Chardon, 37100 Tours. Tél. : (47) 54.27.31, les week-ends.**

• Echange K7 Atari Missile command, Yars revenge, Space invaders, contre Pole position, Enduro, Starmaster, Pelé's soccer, etc. **HOYAUX Patrice, 34, rue des Fleurs, 59620 Aulnoye-Aymeries.**

• Echange ou vends K7 Mattel Golf et Auto racing. Vends jeu Bandaï La chasse aux corbeaux. Cherche Tilt n1, 3 et 4. **ROHE Sylvain, 6, rue de Fort-de-France, 68740 Fessenheim. Tél. : (89) 48.64.65.**

• Echange, achète ou vends K7 Mattel ou compatibles. **Sylvain GIRAUDIER, place de la Libération, 42510 Balbigny. Tél. : (77) 28.12.91.**

• Echange K7 VCS Atari Sky driver et Space invaders contre Chopper command, Starmaster, Defender, Real tennis ou autres. **MEYNET Nicolas, 7, allée des Chênes, 91000 Lisses. Tél. : 086.36.35.**

• Echange K7 Atari Space invaders contre Missile command et échange Maze craze, Air sea battle ou Video olympique, 2 K7 au choix, contre Defender ou Les aventuriers de l'arche perdue ou les 3 K7 contre Chopper command. **Vincent MASCLET. Tél. : (4) 474.03.94, après 19 h.**

• Echange K7 Roulette contre K7 Donjons et dragons de Mattel ou K7 Super cobra compatible avec Mattel. **Yann COURTAUX, impasse des Acacias, Richardville, 91410 Dourdan. Tél. : 495.72.38, entre 18 et 19 h.**

• Echange pour Coleco KY House trapp + 1 jeu à cristaux liquides (Hechet) contre K7 Cosmic advenger ou Gorf ou Wizard of war. Vends aussi Videopac + 14 K7 : 1 800 F. **Claude VEXLER, ancien chemin de Baccarat, 54540 Badonviller. Tél. : (83) 42.12.09, après 17 h.**

• Echange K7 pour VCS Atari : Berzerk et Space invaders contre Phoenix, Megamania, Chopper command, Frogger, Super cobra, River raid, Pole position, uniquement sur Paris et région parisienne. **CAMAIL Stéphane. Tél. : 951.04.31, à partir de 18 h.**

• Cherche programmes pour Oric 1 16 KO et pour la version 48 KO ou échange contre Jump man (programme de jeux pour Oric 1 16 KO). Désire aussi correspondre avec possesseur d'un Oric pour échanger idées, programmes, documentations. **JAJOLET, 6, rue du Mesnil, 61270 Aube.**

• Echange programmes Apple II. En possède + de 250. Envoyer liste. **HOSOTTE Guy, 6, résidence Dulac-Plaisance, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 376.60.83, après 20 h.**

• Echange Frog bog Mattel contre Pitfall, Activision (Mattel) ou Micro surgeon. Echange aussi Basket ball ou Triple action contre les mêmes K7 qu'au début. (K7 bon état et complètes) **Pierre TALBOT, Courbevoie. Tél. : 788.99.65, après 18 h.**

• Echange K7 Atari Space war, Video chess, Combat contre autres K7 Atari. Faire propositions auprès **MAPPES Pierre, 55, rue de Mulhouse, 67100 Strasbourg. Tél. : (88) 34.21.43, après 18 h.**



• Echange K7 pour CBS Coleco Schtroumpf contre Gorf ou Carnival ou autre K7 pour console CBS Coleco. **M. ABLASOU Jean, Poissy. Tél. : 074.54.14.**

• Echange K7 Missile command ou Circus Atari ou Combat ou Pac-man ou Space invaders ou Berzerk contre Tennis Atari. **ORINSTEIN A., 34, rue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers. Tél. : 352.21.40.**

• Echange ZX 81 + 16 KO (5.83) + jeu électro. Parachute + n° 26 Stranges + n° 19 Titans + n° 36 Spideys + n° 16 SP. Stranges + n° 31 Novas + n° 7 Mustangs + 25 livres de foot + 21 livres informatique (OI, Télésoft...) valeur 2 120 F, contre TI 99/4A. **Tél. : 419.37.11, après 19 h.**

• Echange pour VCS Atari K7 Swordquest (septembre 83) contre K7 Phoenix, Enduro, Megamania, ou Cosmic ark. **SORT Sébastien, 79, avenue La Bruyère, 91420 Montargis. Tél. : 909.83.57, après 19 h.**

• Urgent. Affaire ! Echange TRS 80 Pocket + imprimante Model PC2, val. 4 200 F contre vélo Motobécane seulement cross, type MX 31, MX 32 (si possible), BX 252, BX 172 ou vends TRS 80 : 2 000 F, imp. : 2 000 F ou 3 400 F les deux. Achat le 9/9/82 à l'étranger, sans garantie. **Tél. : 829.79.88.**

• Echange K7 Defender, Haunted house, Breakout, Laser blast, Star raiders, Yar revenge contre Pitfall, Frogger, Centipède, Starwars, Super breakout, Galaxian, Swordquest, Ice hockey. **Laurent GEBELIN, 25, rue Rabelais, 57000 Metz. Tél. : 766.60.40, après 18 h.**

• Recherche personne pouvant soit échanger programme ou idée sur jeux d'aventure ou rôle pour PHC 25. **DEGAIN Jean-Noël. Tél. : 994.29.27.**

• Echange K7 Mattel Sub hunt contre K7 Mattel Utopia ou Collision d'étoiles ou la vends 180 F. **Fabien. Tél. : (38) 62.67.95, heures repas.**

• Echange de K7 pour Atari 400/800 (600 et 1 200). **Guillaume MAI-TAM, 6 bis, allée de Bayeux, 94170 Le Perreux. Tél. : 324.30.44, après 19 h.**

VENTES

• Vends console Mattel novembre 82 avec 12 K7 (Hockey, Bowling, Space Battle, Tennis, Roulette, Ski, Boxe, Sub Hunt, Football, Auto Racing, Poker, Basket-ball) le tout 3 200 F. **Patrick LEDUC. Tél. : 329.48.02 après 19 h.**

• Vends Swordquest « Earthworld » 150 F ou l'échange contre Indy 500 ou Star Raiders (avec les manettes spéciales). **Denis NGUYEN, 98, bd Clemenceau, 76600 Le Havre.**

• Vends VCS Atari acheté décembre 82, très bon état + K7 Combat, Berzerk, Star Master, livré avec boîte, mode d'emploi, etc. **Pour tout renseignement M. PUIG, impasse du Bois-sans-Feuille, 30980 Langlade. Tél. : (66) 81.47.09.**

• Vends ZX81 16 K (acheté avril 82) très bon état + alim. + câbles + K7 jeux + 4 livres : 1 400 F. **M. Cyril VAN COPPEWOLE, 22, rue de la République, 89150 Saint-Valérien. Tél. : (86) 88.62.78 après 19 h.**

• Vends jeu Bandaï électronique : Tir au Corbeau, montre + réveil chrono inclus, très bon état, valeur 180 F, vendu 100 F. **J.-Ph. PONS, route de Feydit, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 05.01.92 après 17 h.**

• Affaire ! Vends ordinateur Philips C52 (année fin 82) très bon état + 8 K7 N° 40 (4 en ligne) 38, 34, 31 (musique) 23, 15 (Othello) 14, 1, valeur : 2 600 F, sacrifié à 1 200 F, garantie en juillet 83, répondre vite. **Guénaël MOALLIC, Confort, 29122 Pont-Croix. Tél. : (98) 70.53.19.**

• Vends 100 F pièces jeux électroniques (TBE) Merlin, Space Alert, La Pieuvre, console vidéo (6 jeux). Echange ou achète modules pour TI 99/4A. **David PENTIER, 7, rue Simon-Dubois, 62600 Berck-Plage. Tél. : (21) 09.47.11.**

• Vends jeu Game et Watch (avec piles) Au Feu 200 F + jeu Merlin 200 F. **Christophe ROCHER, Hôtel du Château-d'Eau-Baillou, 33710 Bourg-sur-Gironde.**

• Urgent ! Vends K7 pour VCS Atari Bowling 210 F, Vidéopac-pinball 190 F. **Alexandre ATTALI, hôtel Splendid. Tél. : (93) 30.71.30. Monté-Carlo.**

• A vendre console Mattel achetée en décembre 82 sous garantie + 7 K7 : Tennis, Auto Racing, Basket-ball, Boxing, Killing, Space battle, Sea battle. Achat 3 700 F, vendu 3 000 F. Urgent besoin d'argent. **Eric. Tél. : (61) 40.18.95 après 17 h 30. M. BOUCHER, 5, rue Emile-Pelletier, 31100 Toulouse.**

• Vends 3 K7 Combat 60 F pièce ou les échange contre Berzerk ou Yars Revenge Merlin à 180 F. Très bon état. Vends aussi 3 jeux de société : Rish à 60 F, Option à 50 F, Petits Carrés jeu MB à 35 F (le lot 136 F) - 2 puzzles 500 et 1 000 pièces, 35 et 50 F. **Daniel. Tél. : 427.55.37.**

• Vends K7 Vidéopac C52 N° 4, 11, 14, 20, 24, 34, prix 65 F ou 370 F le tout + K7 N° 39, prix 110 F. **Tél. : 960.83.89.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Combat, Night driver, Haunted House 90 F pièce ou échange les 3 contre 1 K7 Parker (Amidar, Frogger, etc. pour VCS). **Thierry TITO, 13, bd Charles-Moretti, 13014 Marseille. Tél. : (91) 63.02.06 après 19 h.**

• Vends console VCS Atari état neuf + 3 K7 (Asteroids, Combat, Outlaw) acheté 12/82, vendu 1 400 F. **M. QHARBI, 67, rue du Vac-de-la-Tuilerie, 54340 Pompey. Tél. : (82) 349.03.26.**

• Cause départ ! Vends C52 Philips + 9 K7 (état neuf) le tout 1 000 F. Vends aussi console Mattel + 10 K7 (encore sous garantie) le tout 3 500 F. **Tél. : (1) 680.24.03.**

• Vends ZX81 + 2 K7 + 1 livre, le tout 400 F et 1 Vidéopac Jet 25 + 6 K7 : 800 F et 1 jeu électronique Donkey-Kong 125 F ou échange le tout contre Vil 20 + accessoires. **B. GADONNEIX. Tél. : 563.54.27.**

• Vends C52 Philips avec 7 K7 dont Pac-man, Bataille de char, Tir sur cible, etc. Prix 600 F. **Roman PASCHAL, 5, rue Jean-Moulin, 29219 Le Relecq-Kerhuon. Tél. : (98) 28.06.65.**

• Urgent ! Vends ordinateur Oric 1 + accessoires + modulateur N/B + 2 K7 Oric très peu servis, valeur réelle 2 445 F vendu 2 300 F (acheté mai 83). Tél. : 580.36.35.

• Vens VCS Atari, décembre 82, état neuf, très peu servi + K7 Combat et Missile command, valeur 2 000 F, vendu 1 500 F. **Didier FAVA, 11, avenue de Monbran, B.P. 21, 47002 Agen Cedex. Tél. : (53) 66.49.71.**

• Vends K7 Space Invaders 200 F et Basic Programming 200 F avec les manettes incluses pour VCS Atari. **Stéphane ROUSSEAU, 4, rue du Général-Reibel, 86100 Châtellerault. Tél. : (49) 21.70.95.**

• Vends VCS Atari état neuf + 11 K7 avec manettes, prix neuf 5 196 F, vendu 3 000 F. K7 (Amidar, Star raiders, Defender, Vidéo chess, Pac-man, Missile command, Soccer, Circus, Space invaders, Warlords)

• Vends Vidéopac C52 + 6 K7 à 1 300 F. **Marc BOUDIGNOT, 40, rue Hoche, 93420 Villepinte. Tél. : 383.94.18 après 19 h.**

Tél. : 410.40.45.

• Vends jeux Microvision + 3 K7 Casse-briques, Flipper et Bowling, état neuf 300 F. Possibilité échange contre toute K7 compatible sur Atari. Echange K7 Spiderman contre K7 équivalente, de préférence Activision. Vends K7 Spinvaders 200 F ou possibilité échange K7 équivalente. **Eric SUISSA, 5, rue Jean-Varenne, 75018 Paris. Tél. : 259.37.42 à partir de 18 h 30.**

• Vends pour VCS Atari K7 Defender, Mrs Pac-man, Demon attack, Outlaw, Pitfall, Pinball, Othello, Pele, Golf, Haunted House ou les échange contre vieux Strange, Fantash et Marvel. **Boris LEBLANC, 1, rue de la Sourde, 95170 Deuil-la-Barbe. Tél. : 983.46.18.**

• Vends jeu vidéo Jet 25 état neuf avec K7 N° 4, 12, 22, 29, 38, garantie 7 mois, prix 1 200 F ou échange contre VCS Atari avec K7 (si possible). Vends Astro command 200 F et Combat laser 150 F. **Philippe AGEORGES, 35, rue Flemming, 78120 Rambouillet. Tél. : 646.81.03.**

• Affaire ! Vends console Atari + 3 K7 le tout 1 000 F ou vends console Mattel + 6 K7 (Tron, Football, Basket-ball, Sub-hunt, etc.) le tout TBE 1 500 F. **Marc HOUPIN, 18, allée Verte, Saint-Martin-des-Champs, 29210 Morlaix. Tél. : (98) 62.04.05.**

• Vends jeu électronique Boxing acheté 7/81 450 F, vendu 300 F + jeu EX-150 lansay, 150 expériences électroniques acheté 380 F vendu 300 F. **Florian PIRAIRE, 29, rue Gambetta, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 606.41.71.**

• Vends jeu Vidéo Philips Vidéopac C52 +2 K7 Duel et Monstre de l'espace au prix de 750 F, éventuellement prix à débattre, excellent état. Vends jeu Nintado 21 à cristaux liquides Mickey et Donald 210 F. **Olivier, tél. : 706.80.44.**

• Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + transformateur bon état (février 83) + 3 K7 Combat, Maze Craze, Berzerk 1 600 F maximum. Prix à débattre. **Frank EUDOR, 22, rue du Pont-de-Créteil, 94100 Saint-Maur. Tél. : 283.06.92 après 19 h.**

• Vends K7 pour VCS Atari, Starmaster 220 F, Combat 100 F, Pac-man 180 F. Jeu Bandaï : pilote de chasse 150 F, modulateur pour jeu de lumière (réglages : bass, médium, trebble) 400 F. **Alain ALBANESE, 12, rue du Président-Wilson, 93120 La Courneuve. Tél. : (1) 836.00.51.**

• Vends Atari 800 48 Ko, lecteur de K7, cart. Basic, prgs de jeux sur K7, 6 cart. (Zaxxon, Miner, Star raiders...) valeur totale 12 000 F (acheté en mars 83, le tout en très bon état dans emballage origine) prix 8 800 F. **Laurent MONTOYA, 6, rue J.-J.-Rousseau, 37150 Blère. Tél. : (47) 30.21.70.**

• Vends console de jeux vidéo Atari + 2 K7 et 2 paires de manettes état neuf 1 400 F + K7 Space invaders à part 250 F. **Frédéric ROUSSELLE, 3, rue Pauwels, 62880 Vendin-le-Vieil. Tél. : (21) 78.05.16.**

• Vends petit poste radio PO-GO + pile, prix à débattre + 2 talkie-walkies très bon état, prix 100 F **Olivier BOISDRON, 159, rue George-Sand, 37000 Tours. Tél. : (47) 66.96.05.**

• Vends VCS Atari, Combat compris (août 82) + les paires de manettes d'origine +12 K7 : 2 500 F au lieu de 4 000 F. **Olivier ODORICO, 8 bis, rue Losserand, 37100 Tours. Tél. : (47) 41.57.06.**

• Vends pour console Mattel 2 K7 Imagic Démon attack et Atlantis à 60 % et 4 K7 Mattel (Astromash, Starstrike, Sub-hunt, Frog bof) 200 F pièce. **Patrick LAUNAY, 1, allée de Fascogne, 78130 Mureaux. Tél. : (3) 474.46.70 après 18 h.**

• Urgent vends console Atari 4 manettes (achat sept. 82) + 8 K7 Combat, Asteroids, Defender, Starmaster, Superman, Donkey-Kong, Adventure, Aventuriers de l'arche perdue. **Frédéric GAST, Servon, 50170 Pontorson. Tél. : (33) 58.44.06.**

• Vends commandes de compétition Spectravision état neuf (avril 83) 290 F au lieu de 390 F. **Laurent GRANIER, 197, cours du Maréchal-Gallieni, 33000 Bordeaux. Tél. : (56) 98.99.69 après 18 h 30.**

• Vends Swordquest (Earthworld) à partir de 270 F maximum et Missile command à partir de 200 F (possibilité d'achat avec une manette Spectravision) marque Atari. **Frédéric DUBOIS, 49, boulevard de Belgique, 78110 Le Vésinet. Tél. : 952.01.01.**

• Vends VCS Atari K7 Combat 200 F et Haunted House 180 F. Vends jeu Microvision + K7 Casse-briques 200 F. **Bertrand LESIRE-OGREL, 19 bis, rue de Paris, 95680 Montlignon. Tél. : 416.14.01.**

• Vends K7 Mattel Tennis 150 F, Basket 150 F, Starstrike 170 F, Golf 100 F, Boxe 150 F, Astrosmash 180 F. **Guillaume GRAVIL, 17, allée Piencourt, 48000 Mende. Tél. : (66) 65.00.66.**

• Vends console jeu VC 4000 + 2 K7 Golf et Jeux Olympiques excellent état. Vends aussi jeux électroniques Oil panic 140 F, Casio Hors board 150 F, échange possible. **Christophe MACLAWHORN. Tél. : 410.61.12 après 17 h.**

• Vends console jeux vidéo VCS Atari + 13 K7 (Vidéo-chess, Othello, Space invaders, Pac-man, Star raiders, Golf, Super break out, Defender, Bowling...) + paire manettes supplt. Jeux A 4 valeur 4 500 F, cédé 2 000 F. **M. DEMUNCK, 7, avenue des Ursulines, 78300 Poissy. Tél. : (3) 074.50.20 après 18 h.**

• Vends très bon état C52 Philips avec K7 N° 1, 4, 14, 16, 22, 24, 25, 34, 35, 36, 37, 38, 39 + C7010 (échec) pour 2 000 F au lieu de 3 700 F (le C7010 coûtant 900 F dans le commerce). **Olivier, Tél. : 041.99.91 après 20 h.**

• Vends VCS Atari 1 000 F et K7 Pac-man 220 F, Defender 220 F, Berzerk Space-invaders 200 F et 250 F, Pitfall 280 F, etc. **Tél. : 852.95.57 à partir de 18 h.**

• Vends jeux électroniques de poche, Hamburger shop 150 F, Cow-boy 160 F, Envahisseurs 170 F, Insomnie 150 F, Cheval de Troie 120 F, Monster panic 160 F, Tennis 120 F, Double face Oil panic 160 F, Donkey-Kong 180 F, avec notice et boîte et piles. **Sté VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Châlons-s/Marne.**

• Vends ou échange K7 pour VCS Atari, Space invaders, Slot racer + manettes 110 F chacune ; Donkey-Kong, Frogger, Vanguard, 280 F chacune contre Saxon, les Schtroumpfs, Atlantis, Super cobra, Phoenix, Pitfall, Pac-man. **Bruno LOUIS-REGIS, 38, rue Auguste-Renoir, 78400 Chatou. Tél. : 952.50.88.**

• Vends Vidéopac C52 Philips + 5 K7 N° 9, 6, 11, 22, 24, 38 bon état 1 000 F. Vends aussi jeux électroniques toutes tailles, bon état avec piles 100 F chacun (Speak spell, Simon pocket, Speak read, Casino de Vegas, etc.). **M. Rémy TROMPAT, 8, cours du 4-Septembre, 13500 Martigues.**

• Vends VCS Atari avec K7 Air-sea-battle, Berzerk, Star wars, valeur : 2 300 F cédé : 1 300 F (acheté neuf en décembre 82). **Laurent GRASSET, 9, promenade de la Plage, 13008 Marseille. Tél. : (91) 77.98.04.**

• Vends K7 pour VCS Atari, état neuf : Break out : 70 F, Combat : 80 F, Air-sea-battle : 80 F, Diemons to Diamons : 120 F, Adventure : 100 F, Street racer : 100 F, Haunted house : 110 F, Vidéo pinball : 120 F, Champion hip soccer : 120 F, Missile command : 130 F, Space invaders : 150 F, Yar's revenge : 180 F, Defender : 220 F, Vanguard : 240 F, E.T. : 240 F, Star raiders : 250 F, Raiders of the lost ark (ou les aventuriers de l'arche perdue) : 250 F, Pac-man : 240 F. **Frédéril LANGLOIS, 55, rue Marcelin-Berthelot, 45200 Montargis. Tél. : (38) 85.47.18 après 20 h.**

• Vends Atari : 600 F, Atari VCS 2600 : 1 000 F (jamais servi) + K7 : Mégamania, Tres hold, Volley, Defender, Missile command 250 F et Night driver, Air sea battle, Street racer 100 F. **Fabrice RIBAUT, rue Osnald Crépy, 59130 Lambersart. Tél. : (20) 55.90.27.**

• Vends K7 Atari Space-invaders, Outlaw, Maze-craze, Breakout, Circus Atari, Combat, le tout ou séparé, prix à débattre, état neuf. **Anthony EVRARD, 10, rue Augustin-Fresnel, 69130 Lambersart. Tél. : (7) 92.89.91.**

• Vends console Hanimex NB + 2 K7 (sport + formule 1), prix 300 F (valeur 450 F) + jeu Donkey Kong 120 F. **Laurent COULON, 16, rue du Quesne, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : (20) 72.90.40.**

• Vends jeux électroniques avec pile : Wind, Fun Pancake, 2 games heure locale, chrono, date, alarm : 180 F. Game Watch double écran, Green House : 250 F. Ottoseiland, simple, otaries : 100F, Meko, Don-Don, Chat-souris, 2 games :100 F, tous état neuf. **CAPLAIN, 25, quai de Champagne, 94170 Le Pereux. Tél. : 324.38.03.**

• Vends TRS 80 L2 16K, clav. num. Morvert + magnéto + livres + docs + 300 programmes (Pac-man, Defender, Panik, etc. + languages) et Cable Cpu. pour imprimante, le tout en parfait état 6 000 F (valeur + 15 000 F). **F. ARDIET, 96, rue Thiers, 92100 Boulogne. Tél. : 608.10.76 le soir.**

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 9 K7 : Duel, Billard américain, Pac-man, etc., très bon état, presque jamais servi, prix : 1 500 F à débattre. **Tél. : 345.56.88.**

• Vends VCS Atari (janvier 83) + les 4 poignées + la K7 combat :1 000 F. Vends aussi K7 Missile command 200 F et Street racer 100 F ou le tout pour 1 200 F (valeur 1 890 F) Paris et région seulement. **Alain MELTZHEIM, 77, rue de l'Aigle, 92250 La Garenne-Colombes.**

• Vends Mattel Star strike, Sea-battle, Sub-hunt, Armada de l'espace, prix : 150 F la K7 ou le tout 550 F. **M. Olivier SERVAES, 17, av. du Parc, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 943.21.73 après 18 h.**

• Vends Vidéopac Philips C52 : 900 F + K7 Philips N° 34, 38, 29, 1, 9, 11, 20, 27, 18, 24, 14, 4, 22, 35, 39 : 90 F l'une ou prix d'ensemble. **Tél. : 823.00.41, après 19 h.**

• Vends Mickey Mouse + Space Shoot (jeux électroniques) 130 F chacun. **Stéphane MORUCCI, 75, rue du Cagire, 31100 Toulouse. Tél. : 44.63.09 après 6 h sauf samedi.**

• Vends VCS Atari garanti 7 mois plus 5 K7 Combats, Space-invaders, Starmaster, Berzerk, Indy : 500 F le tout, très bon état, valeur : 2 500 F, vendu 1 900 F. **A. STOULLIG, 1, rue Eugène-Flachat, 75017 Paris. Tél. : 764.92.71 après 18 h ou bureau : 265.58.01.**

• Urgent vends console Vidéopac Radiola jet 25 + 10 K7 N° 1, 9, 12, 18, 23, 25, 30, 36, 37, 39, prix : 1 600 F à débattre. **Vincent JOLY, 4, rue du Petit-Clos, 95160 Montmorency. Tél. : 964.59.03 après 19 h 30.**

• Vends console Mattel Intellivision excellent état sous garantie avec 16 K7, sacrifié : 2 950 F. **Tél. : 237.04.69.**

• Vends K7 pour Atari, Casino et Street racer : 100 F, Fire fighter : 150 F, « E.T. » et Riddle of Sphinx : 250 F. **Isabelle GRAMOND, 28, rue Victor-Noir, 92200 Neuilly. Tél. : 745.00.74.**

• Vends VCS Atari, état neuf, garanti, avec 2 paires de commande Combat : 1 000 F. Vends K7 air Sea battle :120 F, Pac-man : 275 F, Maze-craze : 195 F, Missile command : 210 F, Dodge'em : 130 F, Street racer : 120 F. Vends jeu vidéo N/B + 1 K7 : 150 F. **Romuald DAUBES, tél. : (62) 07.88.95.**

• Vends Pitfall pour VCS Atari : 280 F. **Tél. : (93) 51.83.90.**

• Vends VCS Atari plus 5 K7 (Starmaster, Arche perdue, Air sea battle, Defender, Combat) avec boîtes et modes d'emploi complets. Vends à 1 500 F (valeur 2 900 F). **Alexis STENBOCK. Tél. : 551.82.61.**

• Vends Vidéopac C52 avec K7 N° 34 jamais servi, prix : 900 F. **François MAHEUT, 197, avenue Victor-Hugo, 92140 Clamart. Tél. : 644.02.56 de 10 h à 12 h et de 15 h à 18 h.**

• Possède un Donkey kong de Nitendo, cherche soit à l'échanger contre un autre mini-jeu Nitendo, soit à le vendre, valeur : 300 F, vendu : 178 F. **Marc SPIESS, 9, rue Paul-Doumer, 78140 Velizy. Tél. : 946.02.74.**

• Vends ordinateur de jeu Atari + 2 K7 et 4 poignées (- de 10 h de marche) le tout : 1 300 F. Vends TI 58 C + 2 modules (math et base) + accessoires et programmes : 850 F cause achat apple 2. **A. CHAMEROIS, 58, rue Jean-Jaurès, 10150 St-Parres-aux-Tertres.**

• Vends ou échange K7 pour console Mattel roulette 135 F, état neuf. **Christophe BONNEFOY, 3, impasse des Chênes, Le Quenneval, 25410 St-Vittel. Tél. : (81) 55.16.56.**

• Vends K7 Atari Berzerk, jamais servie avec garantie jusqu'au 8/1/84, prix 269 F, vendu 200 F. **Luc RAEPSAET, tél. : 366.92.56 le soir.**

• Vends jeux VCS Atari + 4 commandes sous garantie (acheté novembre 82) + K7 Combat, Outlaw, Super Breakout. Vendu 1 000 F. **Claude CHEVALLIER, 49, rue des Bruyères, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 590.74.22 après 19 h.**

• Vends claviers portatifs Yamaha dimension 44 x 16 cm, méthode fournie. Possibilité rythmes et instruments différents. Prix réel 750 F, vendus 500 F (pratiquement pas servi). **Sylvain NOUGUIER, 6, rue Lautréamont, 93300 Aubervilliers. Tél. : 833.80.26.**

• Vends Pack Monster de Bandaï electronic + piles état neuf (décembre 82) 250 F. **Aldin FEUILLE, rue Félix-Faure, 76170 Le Frenaye-Lillebonne. Tél. : (35) 38.07.23.**

• Vends VCS Atari + 1 K7 : 1 200 F + K7 Space Invaders, Combat, Asteroids 160 F, Defender, Yars Revenge 200 F. Possibilité réduction sur les K7 pour l'acheteur du VCS. **Philippe APPERT, 32, allée du Champ-Tortue, 91190 Gif-Yvette-Chevry. Tél. : (6) 01.40.10.**

• Vends VCS Atari et 8 K7 : Space Invaders, Asteroids, Vidéochess, Night driver, Breakout, etc. acheté décembre 82, vendu cause double emploi à 70 % du prix d'achat. Vends en plus BD en tous genres. **Olivier VILLEJESUS, 16140 Aigre.**

• Vends Mattel + 7 K7, triple action, Stampède, Beauty and the Beast, Tron 1, Tron le Labyrinthe, Snafhorse, Racing, Lock'n Chase, valeur totale 4 000 F, laissé 3 000 F. Cherche ordinateur pas trop cher. **Claude SEYRAT, 10, allée de la Palmeraie, 06300 Nice. Tél. : (91) 89.46.60.**

• Vends Vic 20 + Vic 1530 + Autoform Basic + jeux (03/83) + Ext. 8K et 16K + jeu Avengers + commande + cartouche d'extension (4/83) le tout en excellent état, valeur d'achat 5 600 F, cédé au prix de 4 600 F. **Daniel SCARELLA, 107, rue Bossuet, 69006 Lyon.**

• Vends Atari VCS + K7 Defender, Combat, Starmaster, le tout état neuf (console 5 mois) prix 1 600 F à débattre. Garantie encore valable 1 an + 7 mois. **Florian COUSINEAU, 5, rue de la Loire, 16000 Angoulême. Tél. : (45) 95.81.92.**

• Vends K7 pour VCS Atari Basic Programming avec une paire de commandes à clavier (le tout servi une fois) 380 F. **Nicolas TOIGO, 2, rue des Bleuets, 95100 Argenteuil. Tél. : 982.63.19.**

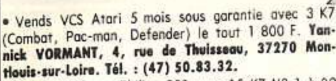
• Vends jeu Vidéopac Philips C52 + K7 N° 3, 11, 14, 18, 24, 28, 29, 30, 33, 34, 38, 39 (38, 39) très bon état 100 F + K7 N° 1, 22, 25 sans boîtes, valeur réelle 3 300 F, vendu 1 500 F. Affaire ! **Pierre AUTHIER, 7, allée François-Verdier, 31000 Toulouse. Tél. : (61) 25.32.54 repas et après 18 h.**

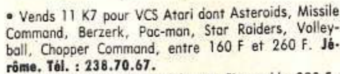
• Vends jeu Vidéo Bip-Bip 4 + jeux T.V. Tennis, Football, Squash entraînement, prix : 450 F. **Christophe DALMASSE, 34, rue Berthelot, 95330 Domont. Tél. : 991.44.85.**

• Vends Apple II Euro + 48 K7 + Drive + 10 disquettes état neuf sous garantie : 12 000 F à débattre. Texas TI 994 A + 1 jeu + câble magnéto état neuf 1 200 F. Jeu Speak Spell dictée en anglais 300 F. **Christian STERBA, 14, parc Saint-Giniez, 13008 Marseille.**

• Vends console Mattel + K7 : Tron 1, Tennis, Golf, Bowling, Horse Racing, Frog Bog, Lock'n Chase, Star Strike, le tout 2 500 F. Possibilité vendre séparément les K7 et la console, prix à débattre. **Renaud VALIN, 3, rue Jean-Bart, 75006 Paris. Tél. : 320.63.81 le soir.**

P.A GRATUITES





• Vends VCS Atari 5 mois sous garantie avec 3 K7 (Combat, Pac-man, Defender) le tout 1 800 F. **Yannick VORMANT, 4, rue de Thuisseau, 37270 Montlouis-sur-Loire. Tél. : (47) 50.83.32.**

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 15 K7 N° 1 à 39 + K7 de musique N° 31 très bon état général, prix 2 600 F. **Arnaud DEILLER, 22, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : 645.08.17 après 17 h.**

• Vends jeu électronique professionnel double écran, prix couramment pratiqué 290 F, vendu 150 F ou l'échange contre K7 Mattel Triple Action, Tennis, Auto Racing, Lock'n Chase. **Eric DELAUNE, 19, rue du Colisée, 75008 Paris. Tél. : 359.80.94 après 18 h.**

• Vends K7 Atari Fireworld, prix normal 329 F, vendue 210 F. Vends aussi Asteroids 275 F au lieu de 379 F. **M. Franck MARCEL, 10, rue des Cressonnières, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 989.39.07 après 18 h.**

• Vends Microvision avec Blitz, Bataille navale, Casse-briques à 350 F au lieu de 560 F. **M. Franck MARCEL, 10, rue des Cressonnières, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 989.39.07 après 18 h.**

• Vends Flipper électromécanique de bar, Vulcan (Gottlieb) année 1979, très bon état pour particulier ou exploitation, prix 1 700 F. **M. Pascal LAURENT, Saint-Opportune, 61100 Flers-de-l'Orne. Tél. : (33) 66.22.75 après 17 h 30.**

• Vends K7 Atari : Combat 100 F, E.T. 250 F, Star Raiders 250 F, le tout 550 F ou, échange contre K7 pour VCS (Pitfall, Chopper Command, King-Kong, etc.). **Alexandre DEMOURY, 02220 Bazoches. Tél. : (23) 54.84.02.**

• Vends K7 Vidéopac très bon état à 120 F le tout ou 60 F pièce. **Marc SEREDJAN, 27, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 602.57.72 à partir de 20 h.**

• Vends VCS Atari état neuf, acquis début 83, complet avec 2 jeux de manettes + 4 K7 (Vidéo-pinball, Othello, Combats, Space-Invaders) le tout 1 500 F. Possibilité vendre console et K7 à part. **Gérard COURTOIS, Republica-Pisciatello, 20166 Porticcio - Corse.**

• Vends jeu électronique Donkey-Kong double écran,prix 195 F avec le boîtier + 6 piles neuves bon état. Achète vieux « Fluide Glacial », prix à débattre. **Stéphane DUPAS, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 300.24.91 après 18 h.**

• Vends Tennis Tomytronic et Duel de Bandaï 170 F chaque ou 300 F tout. K7 Atari Star War 220 F, Donkey-Kong 220 F, Defender 290 F, Star Raiders 300 F, Diplomacy Etude Tilt numéro 5 et destin (NB) 80 F chaque ou 150 F tout + Course automobile Bandaï 150 F. **Tél. : 050.82.71.**

• Cause double emploi ! Vends VCS Atari état neuf 1 000 F + lot de 10 K7 (Pac-man, Space Invaders, Star Raiders...) 1 700 F. Possibilité vente détail ou 2 500 F le tout. **Christophe LE TOQUIN, Le Lindin, 56370 Sarzeau. Tél. : (97) 26.87.00.**

• Vends console Atari mars 82 très bon état avec 10 K7 (Space Invaders, Pac-man, Defender, Yars Revenge, Star Raiders...) + 2 manettes supplémentaires : 3 000 F, prix à débattre. **Eric PAPIWUTTI, 36, rue de la Barre, 95170 Deuil. Tél. : 983.32.67.**

• Vends programme sur demande pour Apple II 48K (pas trop dur), le prix variable selon temps et difficulté. Envoyez le problème et l'efficacité du programme A et les données. **Guillaume QUENEY, 23, rue Fromagère, 91310 Limas.**

• Vends montre vidéo Game Watch jeu de l'espace + réveil, prix d'achat 300 F, vendus 200 F + K7 pour Soundic (sport) 10 jeux 50 F + jeu électronique Galaxian 2 à pile ou électronique, prix d'achat 400 F, vendu 200 F + jeu électrique à pile motocross, prix achat 300 F. Vendu 200 F. **Tél. : (42) 81.66.54.**

• Vends jeu électronique Bambino Boxing à prix intéressant, peu utilisé ou échange contre jeu Galaxy 2, Pac-man (Lansay) ou Frogger. **René SINNA. Tél. : 237.82.84.**

• Vends K7 Atari Pac-man, Defender, Pitfall, Night Driver, et Combat, 250 F les 3 premières et 100 F les 2 autres. Vends aussi Bandaï electronic, la Chasse aux Corbeaux 120 F et montre Casion MZZ 300 F. **Karim MAHIDDINE, 40, rue de Lorraine, 32000 Auch. Tél. : (62) 05.65.26.**

• Vends jeu électronique Pac-man avec heure, date, minute, seconde, alarme, chronomètre au prix de 150 F, Navette spatiale avec heure, minute, alarme au prix de 100 F. **Laurent HADJAJE, J, impasse des Rouges-Gorges, 94260 Fresnes. Tél. : 350.92.28 après 9 h.**

• Vends jeu à cristaux liquides Extra-terrestres 100 F + jeu électronique Galaxy II 200 F, tous deux très bon état. **Tél. : (38) 86.13.40.**

• Vends console VCS Atari + 10 K7 (Pac-man, Star Master, Vidéo Olympics, Maze craze, Tennis, Spider-man, etc.) séparément Atari 800 F et K7 200 F chacune, le tout prix 1 500 F (valeur 3 500 F), prix à débattre. **M. A. CREIGNOU. Tél. : 328.43.82.**

• Vends : jeu microvision (son H.S.) + 4 K7 : Bowling, Casse-briques, Bataille navale, Chooting Star, 100 F le boîtier et 50 F la K7, le tout 250 F ou échange l'ensemble contre Green House ou Mickey et Donald. **David POULET, 223, rue de Cottenchy, « Les Clairs » Appt. 18, 80000 Amiens.**

• Vends 11 K7 pour VCS Atari dont Asteroids, Missile Command, Berzerk, Pac-man, Star Raiders, Volley-ball, Chopper Command, entre 160 F et 260 F. **Jérôme. Tél. : 238.70.67.**

• Vends K7 Atari VCS Swordquest, Fireworld : 290 F ; Street racer : 140 F, Asteroids : 250 F. **Stéphane HADJAJE, place de l'Eglise-Bourdonne, 78113 Conde-Vesgres. Tél. : (3) 487.06.30 en début de soirée.**

• Vends jeu Mattel intellivision + 13 K7, valeur actuelle 6 000 F; laissé pour 3 000 F en espèces de préférence, factures justificatives. Possibilité de vendre K7 séparément par lots de 3 ou de 4. Si l'ensemble non vendu au bout de 4 jours, chaque K7 vendue 80 F. **Tel. : 293.18.96.**

• Vends Vidéopac 52 N° 7, 11, 12, 16, 18, 19, 23, 24, 25, 26, 32 : 90 F pièce, N° 31 : 120 F. **Eric BOULAY, les Mouettes DSFA, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 969.22.69.**

• Vends K7 Atari, janvier 82, bon état 1 000 F + K7 Combat 100 F, Outlaw 70 F, Missile Command 200 F, Frogger (neuf) 280 F, le tout ou séparé. **Frédéric MARECHAL, 50, rue Pt.-Deperet, 69160 Tassin. Tél. : 834.48.42.**

• Vends K7 Pac-man pour VCS Atari 260 F état neuf. **Frédéric SGUERA, 13, rue Lamartine, 06150 Ranguin. Tél. : (93) 47.77.81.**

• Vends K7 Mattel Lock'n chase, Space battle, Astrosmash 220 F la K7 ou 600 F les 3 (état neuf). **Michel LAURENT, 18, rue Delizy, 93500 Pantin. Tél. : (1) 845.70.70 de 19 h 30 à 21 h 30. Pas d'échange ni de chèque.**

• Vends jeux électroniques Merlin 150 F, Tennis électronique Mico Mecano : 250 F ; Big track avec remorque : 300 F ; Star bird : 150 F ; Cluedo, Master mind, Yahtzee : 50 F pièce. **VIARD Patrick, 10, rue Hervet, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.56.56.**

• Vends VCS Atari sous garantie + K7 Combat 900 F, autres K7 VCS Asteroid 200 F, Space invaders 175 F, Adventure 150 F, Night driver 100 F. **Olivier ALAZARD, Vincennes. Tél. : 328.84.31.**

• Vends console Atari VCS (déc. 82) prix 1 000 F à débattre + K7 Demon attack 300 F, Defender 260 F, Vanguard 350 F, Starmaster 325 F, le tout en excellent état. **M. GODFROY, 127, route de Longpont, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (1) 016.59.88 (permanent).**

• Vends console Mattel novembre 82 + 10 K7 (Golf, Tron 1, Lock'n'chase, Sky, Tennis, Hockey, Bowling, Astrosmash, Basket, Course auto) le tout en parfait été d'une valeur de 4 500 F, cédé 2 800 F. **Daniel NUSSENBAUM, 47, rue Bargue, 75015 Paris. Tél. : 273.32.58 après 18 h en semaine.**

• Vends VXS Atari parfait état décembre 82 + 2 paires de manettes de compétition Quick shot Spectravision + K7 Echecs, Space invaders, Combat. Vendu 1 500 F au lieu de 2 200 F. **SALAMON Christophe, 1, rue Pleyel, 72012 Paris. Tél. : 628.92.62. après 18 h.**

• Vends VCS Atari (déc. 81) + 5 K7 (Missile command, Space invaders, Echecs, Combat, Maze craze) le tout bradé à 1 700 F. Urgent. Merci. **B. MARCHAND, 23, rue Marcel-Rivière, 78320 La Verrière.**

• Vends cause besoin d'argent console Mattel sous garantie (mars 83) + 2 K7 (Space armada, Atlantis) valeur 2 100 F vendues 1 600 F. Urgent. **Olivier GASSEND, Les Ventarrelles, Chemin des Lauves, 13100 Aix-en-Pce. Tél. : (42) 23.12.73.**

• Vends T 199/4 A avec magnéto-câble K7 Basic étendu + 200 prgms, garantie, état neuf, — 15 % du prix neuf. **VEKRIS Elie, 25, rue Paul-Barruel, 75015 Paris. Tél. : 250.12.10.**

• Vends K7 Mattel : Demon attack 250 F, Astrosmash 170 F, Starstrike 150 F, Football 150 F, Basket-ball 150 F, Triple action 150 F, Boxing 150 F. **MODENA Alexandre, 06100 Nice. Tél. : (93) 51.25.63. après 19 h. Merci.**

• Vends VCS Atari 999 F avec 2 paires de manettes + 1 K7. Vends aussi 9 K7 : Phoenix, Star raiders : 250 F ; Astreroids, Berzerk : 200 F ; Maze craze, Defender : 150 F ; Hangman, Surround : 100 F. Le tout des K7 1 300 F. **DRODZINSKI Henri, 217, rue Nationale, 62290 Maux-les-Mines. Tél. : (21) 26.36.30.**

• Vends jeux électroniques : Alien, Duel, Les envahisseurs, Raise the devil, Space laser fligth : 150 F pièce, et de poches : Donkey kong 1 et 2, Mickey mouse, SOS, Chasse aux corbeaux : 180 F pièce. **Sandy STRASSEL, 13, rue Claude-Monnet, 78250 Meulan (réponse assurée).**

• Vends console Mattel très bon état garantie jusqu'à fin décembre 83. + 7 K7 (Roulette, Star strike, Tron 1, Tron 2, Demon attack, Lock'n' chase, Night stalker) prix total 3 341 F, vendu 1 900 F. Possibilité de vendre séparément. **M. SIMON, 3, parvis de la Vendée, 91300 Massy. Tél. : 011.75.11.**

• Vends Atari 800 (OG-83) + Basic + cartouche Star raiders + K7 Attaque + manettes de jeux 8 000 F. **PILLE Bernard, 4, rue de Norvège, 35100 Rennes. Tél. : (99) 53.55.61.**

• Vends K7 E.T., Defender, Gorf, Laser-blast, Star wars pour VCS Atari, 700 F ou 175 F pièce. Urgent. **Demander Daniel CASANO Tél. : 30.34.41. sur Monaco, entre 19 h et 22 h.**

• Vends Tennis électronique Tomytronics TB état 200 F + Voiture de course électronique Tomy bon état 100 F + Space alert, Bataille spatiale, bon état 100 F + Bataille navale Touché-coulé-computer, bon état 200 F. **GAMAIN Eric, 51, avenue du Bois, 94430 Chennevières-s/Marne. Tél. : 594.25.57. après 18 h.**

• Vends K7 Mattel Golf 105 F et Auto racing 140 F ou échange l'un des deux contre Night stalker. Vends ou échange également jeu Game and watch la Pieuvre. **Yves-Alain CAMINADE, 5, square Pergolèse, résidence Maillot, 78150 Le Chesnay. Tél. : 954.63.33 après 17 h 30.**

• Vends Atari 2 600 très bon état + K7 Dogé'em et Space invaders, le tout 1 300 F. **Frédéric WENGER, 55, voie de Châtenay, 91340 Verrières-le-Buisson. Tél. : 930.01.80.**

• A ne pas manquer, vends jeux cristaux liquides Pêche au requin 100 F environ. **Laurent GUILLARD, 169, rue de Nice, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : (90) 56.06.95.**

• Vends ou échange K7 pour VCS Atari Space invaders 200 F contre Pitfall (Activision), Amidar (Parker) 250 F contre Demon attack (Imagic), Centipede (Atari) 250 F contre River raid (Activision), Combat 100 F, Haunted house (Atari) 250 F contre World end (Home vision). **Tél. : (91) 42.98.73 à Marseille.**

• Affaire ! Vends VCS Atari + 13 K7 (dont Centipede, Asteroids, Pac-man, Berzerk, Defender, Space invaders, Missile command, Maze craze, etc.). environ 4 500 F, vendu 3 200 F (soit 30 % de réduction). **Serge. Tél. : 448.65.77. entre 18 et 20 h.**

• Vends jeux électronique Game et watch double écran : Donkey kong 200 F, Green house 200 F. Simple écran : Parachute 150 F et Bataille spatiale 130 F, le tout 670 F. **Johan PUGEAULT, rest. La Grille de Maintenon, route de Maule, 78879 Bailly, Tél. : 460.90.43.**

• Urgent ! Vends K7 Mattel : Tron 2 : 200 F ; Black jack, Pocker, Space hawk, Space battle, Auto racing, Golf, Sub hunt, Frog bog, Star strike, 150 F pièce. **Le TOUZE Gwen, 4, allée Pauline, 78150 Le Chesnay. Tél. : 955.64.27.**

• Vends console Mattel + 2 K7 ordinateur Victor Lambda + 4 K7. Vends jeux électronique de poche, Master mind électronique de poche, Walkman Aïwa + micro stéréo, platine K7 Technics, appareil photo Minox. **Patrick SIMON, 60, rue La Condamine, 75017 Paris. Tél. : 387.61.87.**

• Vends Atari VCS + 5 K7 Pac-man, Defender, Star raiders, Combat, Skiing (Activision) + jeux électronique Slinboy, Space quartz. VCS sous garantie, valeur totale 3 050 F, vendu 2 100 F. **Ecrire à SURLIN Philippe, 10, rue St-Martin, 26000 Valence.**

• Vends K7 Mattel à prix raisonnable. K7 normales 200 F pièce. K7 comme Tron 1 et 2 à 250 F pièce et K7 Imagic à 300 F pièce (Demon attack, Atlantis, Beauty and the beast, Microsurgeon...) **M. NEDELO Gruyic, 25, rue Jean-Moreas, 75009 Paris. Tél. : 281.32.82.**

• Vends console Videopac jet 25 très bon état + 7 K7 le tout 1 500 F. **HOREL Jean-Marie, 21, rue Gustave-Courbet, 78500 Sartrouville. Tél. : 968.65.44.**

• Affaire, vends console de jeux vidéo noir et blanc + Transfo + 2 K7 Supersportif et Car race, excellent état, 14 jeux vendu 350 F, acheté 705 F. **LACROIX Stéphane, 4, rue de la Grange, 38240 Meylan.**

• Vends console Atari bon état, + 5 K7 Combat, Space invaders, Defender, Missile command, Les aventuriers de l'arche perdue, le tout 1 500 F. **DESPRES François, 20, avenue de la Faisanderie, 91390 Morsant-sur-Orge. Tél. : 015.42.00 après 19 h.**

• Vends K7 neuves pour VCS Atari, avec boîtes et notices : Space war 100 F, Haunted house 200 F, Warlords 250 F, Defender 300 F. **SORIANO Christophe, 18, avenue de l'Orangerie, 91800 Brunoy.**

• Vends jeu électronique Merlin à 150 F (acheté 392 F) avec boîte d'origine, mode d'emploi, TBE. Des marques Mico-Mecano et Merlin propose 6 jeux différents, marchant à piles. Merlin s'emporte partout. **Thierry FRUTZ, Le Mas Lavayre, Le Bosc, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.14.80.**

• Unique ! Vends VCS Atari + K7 Defender et Yars'revenge + Combat + 2 paires de poignées, le tout sous garantie, très bon état. Prix : 1 000 F, ou

moins (à débattre). **M. Eric TAILLARD, 23, avenue Pasteur, 92170 Vanves. Tél. : 638.12.35. après 19 h.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Raiders of the lost ark et E.T. : 250 F, Gorf : 230 F, Street racer : 90 F. **Christophe DEMAILLY, 24, rue du Maréchal-Foch, 91120 Palaiseau. Tél. : 920.87.16. après 18 h.**

• Vends VCS Atari (déc. 82) + 5 K7 : Star raiders, Treshold, Frogger, Combat, Cosmic ark, état neuf. Valeur : 2 920 F, cédé : 2 300 F. Vends C 52 Philips Vidéopac + 5 K7 (déc. 81) cédé : 1 000 F. Vends Soundic SD 05 + 4 K7 BE prix : 600 F. **Arnaud. Tél. : (94) 03.25.80. après 19 h.**

• Vends TI 99/4 A 2 000 F. Mattel + 7 K7 (Soccer, Tennis, Astromash, Guerrier de la nuit, Lock'n' chase, Tron 1, Donjons et dragons) 2 800 F. **SOLIGNAC, Paris 20°. Tél. : 371.84.31. de 19 h à 21 h.**

• Vends console Mattel (octobre 82) + 4 K7 (Tennis, Space armada, Triple action, Night sawlker) le tout 1 800 F. **J-F. SENGES, 18, rue Molière, 81000 Albi. Tél. : (63) 54.04.42.**

• Vends console de jeux ITMC Rowtron + 2 K7 bon état, manettes à clavier, prix intéressant, peu servi : 800 F, neuf : 1 200F. **M. NGUYEN NGOC, 37, avenue du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 722.41.02.**

• Vends VCS Atari en bon état et vends K7 : Space invader, Pac-man, Missile command, Indy 500, Defender, Starmaster. Prix intéressants. **M. LAUMONIER, rue de la Gaité-St-Rémy, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : (85) 48.50.70. entre 12 h et 14 h ou après 19 h.**

• Vends Atari VCS 800 F sous garantie + K7 Defender 260 F au lieu de 360 F, Les aventuriers de l'arche perdue 260 F au lieu de 360 F et Star raiders + commande à clavier 280 F au lieu de 380 F ou le tout 1 500 F. Vends vieux jeux vidéo 100 F. **TERRASSON Olivier. Tél. : (67) 98.86.84. après 19 h.**

• Vends ou échange K7 Mattel Maze a tron 240 F, Tennis 150 F, Boxe 150 F, Soccer 150 F, Basket 160 F, Golf 150 F. Jamais servi. **SAVER Fréderic, 19, allée Serpentine, La Simiane, 13014 Marseille. Tél. : (91) 98.44.35. après 19 h 30.**

• Vends Vidéopac Philips + 8 K7, le tout très bon état. Vends cause d'études 1 100 F le tout ou 600 F la console + 100 F par K7. Liste sur demande. **Hervé COUDURIER, Le Cotterg, 38380 Saint-Laurent-du-Pont. Tél. : (76) 55.21.86.**

• Vends console Interton Electronic VC 4 000 bon état peu servi + K7 Pac-man, Boxe, Labyrinthe, Combat aérien, Guerre de l'espace, le tout 1 500 F (valeur neuf : 2 200 F) ou console seule 800 F et la K7 150 F. **Séraphin SANCHEL, 1, lotissement La Riverette, 66500 Prades. Tél. : (68) 96.48.63.**

• Vends Videopac Philips C 52 + 7 K7 (n ° 1,5,7,9,24,25,32) le tout très bon état (déc. 82). Très peu servi. Prix intéressant à débattre. **Frédéric AUMONT, 62, rue du Général-Guérin, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : (51) 36.12.03 toute la journée jusqu'à 20 h ou (51) 37.72.32. après 20 h.**

• Vends walkman Mondivox + casque + courroie de transport + piles neuves, le tout acheté 550 F en janvier 83, état neuf, le vends 350 F et vends jeux Merlin (6 fonctions) 90 F état neuf. **Frédéric GOBIN, 12, rue de la Gabardière, 44400 Rezé-lès-Nantes. Tél. : (40) 84.13.64. après 19 h.**

• Vends K7 Philips pour Videopac C 52 n ° 24 (Flipper), 18 (Guerre laser), 11 (Guerre de l'espace). L'une 100 F, très bon état. **PECHVERTY Isabelle, 1, rue du Maréchal-de-Lattre-de Tassigny, 82000 Montauban. Tél. : (63) 03.33.81.**

• Exceptionnel ! Vends console Mattel avec 11 K7 dont 2 Imagic et 1 Activision. Etat neuf sous garantie janvier 83 cause double emploi. Le tout 3 000 F. Valeur neuf : 5 300 F. **Georges FLAURAUD, 49, rue Emile-Zola, 69190 St-Fons. Tél. : (7) 870.26.40. Urgent.**

• Vends 3 K7 Videopac : Bataille navale, Combat de chars, Monstre de l'espace : 85 F pièce + La quête des anneaux : 350 F. Le tout en très bon état. **Stéphane CHAGNAUD, Le Bas Moulin, 87200 St-Junien, Tél. : (55) 02.26.21.**

• Vends Videopac Radiola Jet 25 + 7 K7 n ° 9, 12, 18, 34 et trois nouvelles 37, 39 et 43 : tb état encore sous garantie. Le tout à 1 200 F. Urgent. **Olivier COUROUGE, 5, rue F.-Mistral, 94370 Noiseau. Tél. : 590.35.46. entre 18 h et 21 h. Merci.**

• Vends Videopac Philips C 52 + 4 K7 n ° 9, 21, 32, 34 prix 1 000 F à débattre. Vends Football (module) pour TI 99/4 A prix 230 F + 2 livres pour TI 99/4 A « la pratique du TI 99/4 A » et « la découverte du TI/99 4 A. » **Tél. : 254.25.09. entre 10 h et 19 h. Urgent.**

• Incroyable, vends Atari VCS complet (2 paires de manettes etc.) TBE garantie jusqu'à déc. 83 avec K7 Peles soccer, Combat, Breakout, Superman, Space war, le tout avec notices. Prix 1 000 F. **SORIANO Thierry, 18, rue de l'Orangerie, 91800 Brunoy. Tél. : 046.88.74. après 18 h.**

• Vends K7 pour VCS Atari Riddle of the sphinx 260 F, Night driver 150 F, Donkey kong (CBS) 280 F et aussi Casse-briques électronique (Bandaï), 5 niveaux, tailles raquettes (voir Tilt précédent) 260 F. **Jean-Paul PERGOLA, 215, chemin du Roucasblanc, 13007 Marseille. Tél. : (91) 52.62.63.**

• Urgent, vends jeux électronique de poche Game and watch Parachute, prix : 100 F au lieu 175 F. S'adresser le plus vite possible à **VIOT Jean-Christophe, 18, allée Limousine, Le Barceleau, 91940 Les Ulis. Tél. : 907.35.08.**

• Vends console Atari VCS encore sous garantie + 6 K7 Pac-man, Frogger, King kong, Demon attack, Chopper command et Star voyager le tout 2 500 F ou séparément. **Tél. : 644.25.77.**

• Urgent, vends cause double emploi console Mattel Intellivision achetée en janvier 83, état impeccable, + 2 K7 Football et Boxe, le tout 1 300 F. **BOULIDARD Franck, 80, rue Emile-Augier, 92500 Rueil. Tél. : 749.51.75. après 18 h.**

• Vends VIC 20 + autoformation au Basic + 2 jeux + magnétophone + moniteur vidéo (vert et noir), de mai 83, prix 3 500 F, l'ensemble très peu servi. **Tél. : (94) 42.53.39.**

• Vends Videopac Philips C 52 prix 1 100 F + K7 n ° 3, 11, 14, 18, 24, 28, 29, 30, 33, 34. Prix 110 F pièce + n ° 38, 39 prix 180 F + K7 sans mode d'emploi n ° 1, 22, 25 (100 F) les 15 K7 valeur : 2 860 F, vendu 1 500 F super affaire ! **AUTHIER Pierre, 7, allée François-Verdier, 31000 Toulouse. Tél. : (61) 25.32.54.**

• Vends K7 Atari Pac-man et Combat pour le VCS. Très bon état, achetées en mars 83, prix : 350 F les deux. **Pascal COMBEAU, 181, rue des Frères-Jamain, 17300 Rochefort-sur-mer. Tél. : (46) 87.51.51.**

• Cause double emploi vend Videopac Philips C 52 neuf avec 3 K7, prix à débattre. **Tél. : 288.53.63.**

• Vends console Mattel (décembre 82) + 4 K7 (Soccer, Auto racing, Tennis, Roulette) le tout 2 200 F au lieu de 3 000 F. **Romain ROLAND, 5, rue Kléber, 51430 Tinqueux. Tél. : (26) 08.59.47.**

• Vends console Atari + K7 de base + 1 manette de rechange le tout 900 F. **FLACHIER Frédéric, 110, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : 938.52.37.**

• Vends Vidéopac JET 25 neuf dont nouvelles commandes + 7 K7 : n° 1-15 Othello, n° 17 Logique, n° 22-37 Singeries, n° 38 Pac-man, n° 43 Peter tête de pioche (nouvelle K7). Le tout sous garantie, prix 1 800 F valeur réelle 2 500 F. **NGO Thong-Heng (Noisy-le-Grand). Tél. : 305.77.42.**

• A vendre console vidéo Atari VCS jamais servie + K7 Combat, prix 1 000 F + différentes K7 Mattel neuves prix 150 F port payé. **SARRAZIN, 14, rue Rochetaillade, 15000 Aurillac. Tél. : (71) 64.26.97 heures repas ou (71) 48.51.57.**

• Vends Atari 3 P. COM. 13 K7 (St. raiders, Pacman, Defender, Pelé, Outlaw, Sp. invad, Miss. comm., H. House, Aventure, Warlord, an ; Driver, Dodge'em, Combat) val. 4 900 F, vendu 3 000 F, état neuf. Vds téléph. ss fil, Aston, port 200 M, clav. touches, batt. rech. interph. 1 000 F. **Tél. : 381.05.88 à Gagny (93) heures de bur. sauf dimanche et lundi.**

• Vends console Mattel + 7 K7 Hourses racing, Tennis, Basket, Subhunt, Tron 1, Bowling, Maze a Tron, le tout en très bon état. Console achetée le 20/1/83, valeur neuf 3 900 F, vendu 2 900 F, à débattre. **LANGE Fabrice, avenue Louis-Coppel, les Nénuphars, bât. C, 74300 Thyez. Tél. : (58) 98.43.58.**

• Urgent. Vends VCS Atari Noël 82 + 12 K7 prix à débattre (Combat, Night driver, Sp. invaders, Defender, Foot, Tennis, Centipède, Vanguard, Starmaster, Empire contre-attaque, Demon attack, Donkey Kong). **FEDI Stéphane, 12, rue Abraham-Lincoln, 92220 Bagneux. Tél. : 663.37.47.**

• A vendre orgue électronique 4 octaves très peu servi. Valeur 2 000 F, vendu 1 500 F. Cherche acheteur région Finistère sud. **GUICHET Valérie, « Er Mad », rue du Stade, 29141 Querrien. Tél. : (98) 71.36.59.**

• Vends VCS Atari, juillet 82, TBE avec K7 Combat. Prix : 960 F le tout. Vends aussi K7 Atari : Defender 200 F + Pac-man 200 F + Miss. Command. 200 F + Circus Atari 110 F + Night driver 110 F + Slot rac. 110 F + miniat. Golf 110 F. **M. DUBRUILLE F., 10, rue des Mésanges, 60000 Beauvais. Tél. : 445.77.36.**

• Vends VCS Atari 2 600 garantie avec 4 K7 Atlantis, Gorf, Fireworld, Ms. Pac man (ou Star wars) très bon état 2 000 F. **BITANTE Laurent, 69, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : 589.17.16.**

• Vends vidéopac C 52 Philips achète en nov. 82 (mis en service en jan. 83, encore sous garantie, état neuf) 750 F avec 14 K7 (n° 2, 4, 6, 10, 11, 14, 18, 22, 27, 29, 34 et 35) à 85 F pièce et n° 38 et 39 à 150 F. **BARDET Philippe, 124, rue de la Paix, 42240 Unieux. Tél. : (77) 61.69.72.**

• Vends Mattel Intellivision très bon état sous garantie + 5 K7 (Demon attack, Utopia, Star strike, Space hawk), prix 1 800 F (possibilité livraison à Paris). **Pascal DUPEYRAT, 1, rue Dupont-de-l'Eure, 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : (32) 36.02.95.**

• Vends VCS Atari sous garantie + K7 Superman, Indy 500, Combat, Air sea battle, Volley-ball, Basketball + 3 paires de commande, le tout pour 700 F. **Ecrire à M. BOREL Bruno, Les Alpilles, bt A2, rue du Verger, 05000 Gap.**

• Vends échanges K7 Mattel Intellivision Star strike 200 F, Sub Hunt 200 F, Auto racing 200 F, Golf 200 F, toutes les K7 ont une garantie. **M. BROCARD, 78, avenue du Docteur-Arnold-Netter, 75012 Paris. Tél. : 346.91.12.**

• Vends console Mattel + 1 K7 : 1 150 F + K7 (Golf, Lock'n'chase, Tennis, Space battle, Sea battle), à partir de 150 F. **Philippe CHANIOT, 2, rue Marsoulan, 75012 Paris. Tél. : 343.34.49.**

• Vends jeu Atari VCS 1 000 F avec 2 K7 sous garantie jusqu'à Noël 83. Vends ou échange des K7 VCS pour Atari ou vends 10 K7 1 500 F à part. **Daniel. Tél. : 838.45.08, entre 20 h et 20 h 30.**

• A saisir : vends jeu électronique Formula 1 : 60 F et jeux de société : coffret de jeu de luxe pour 90 F, Risk : 50 F, Probe : 30 F, Long cours : 50 F, Wild life : 50 F, Ascot : 100 F, Supermino : 30 F, et splendide jeu d'échecs de C. Michel pour 120 F ! ou le tout pour 400 F ! **Tél. : 605.13.29 après 19 h.**

• Vends VCS Atari, déc. 82, état neuf, 2 paires de commandes, 4 K7 : Combat, Defender, Berzerk, Adventure. Le tout : 1 500 F. **GAONACH P., 8, rue de St-Cyr, Bellevue-Coëtquidan, 56380 Guer. Tél. : (97) 22.03.38 ou (97) 75.70.35 (18-20 h.).**

• Vends jeu vidéo Hanimex pour TV noir et blanc + 2 K7 : sport 10 jeux (Basket, Tennis etc.) et Submarine 6 jeux (S.-marin, Espace). Marche piles ou secteur, exc. état. K7 vendu 80 F chaque ou le tout 395 F à déb. **J.-M. DAUMONT, Montifort, esc. 20, n° 194, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10.**

• Vends console Mattel + 3 K7 Space armada, Sub hunt, Golf (février 83), valeur 2 200 F, vendu 1 500 F. **M. COLLIN Bernard, 9, avenue de Stalingrad, 92220 Bagneux. Tél. : 657.23.03 ou heures bureau : 657.11.06 poste 267.**

• Vends VCS Atari très bon état avec 7 K7 (Donkey-kong, Swordquest, Defender, Pac-man, Berzerck, Missile command. et Dodge'n) 2 500 F. Vends flipper électronique Wildfire 150 F. **RAVI Khanna. Tél. : 954.76.49 après 19 h 30.**

• Vends console Philips Vidéopac + 17 K7 dont n° 34, 37, 38, 39 1 850 F, console seule 550 F. **M. Arnaud VISELTHIER, 4, allée des Petites-Garennes, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (6) 012.01.24.**

• Vends console VCS Atari + 7 K7 : Star raider, E.T., Phoenix, Swordquest, Space invaders, Pelés soccer, Street racer, vendu 2 800 F au lieu de 3 680 F. Urgent. Merci. **M. PETIT Jérôme, corniche L.-V.-Roussel, terrasses du Super-Toulon, 83200 Toulon. Tél. : (94) 93.17.81.**

• A vendre micro-ordinateur Sinclair 16 K état neuf. Pour cause financière. Prix : 2 500 F à débattre. **Ecrire à M. GOULET Christian, 1, square Emile-Blandin, 44400 Rèze. Tél. : (40) 75.36.33. (Personne handicapées physiques, difficiles à comprendre, écrire de préférence.)**

• Vends K7 pour VCS Atari Pac-man 250 F, Street racer 100 F, Sky driver 170 F, Dodgé em 170 F, Missil command 150 F, très bon état. Assure-Libourne. **Tél. : (57) 74.09.82 après 19 h.**

• Vends pour TI 99 Parsec + K7 avec programme Chardef, Maths, Yathzee, Mineur, électronique, prêt. 300 F et 80 F ou échange Parsec contre module TI. **OTTER Luc, 41, rue de Cosswiller, 67310 Wasselonne. Tél. : (88) 87.00.45.**

• Vends K7 Atari bon état : Pac man, Basic, Missil. comm., Pelé, Foot, Sp. invader... 10 au total ; le tout 17 000 FB pièces, 1 800 FB sauf Basic + comm : 2 000 FB, Vidéopac + 10 K7 : 11 000 FB. **BAZIRET Bruno, 96, rue Vandeweyer, 1030 Bruxelles (Belgique). Tél. : après 18 h (02) 242.65.80.**

• Vends console Mattel très bon état, prix 1 250 F + 12 K7 (Lock'n'chase, Donjons, Dragons, Pitpall, Micro-surgeon, Tron 1 : 250 F l'une ; Auto racing, Night stalker, Dames, Bowling, Space armada, 175 F l'une ; Golf 75 F. **CARLES Jean-Michel, 23, rue du Soleil, 06100 Nice. Tél. : (93) 84.54.34 heures repas.**

• Stop affaire ! Vends Vidéopac Jet 25 Radiola avec 10 K7 (n° 1, 4, 11, 14, 22, 24, 29, 34, 38, 39) prix très intéressant : entre 1 000 et 1 500 F (à débattre). **Tél. : (61) 01.00.35 avant 12 h et après 20 h.**

• Vends VCS Atari décembre 81 + poignées 750 F avec une cartouche (Combat). Vends également Surround, Asteroids, Warlords, Yar's revenge, Pac-man, Missile command, Slot racers, Air-sea battle, Maze craze et Indy 500 (avec poignées). **Marc GRAPPOTTE, 45, rue Scheffer, 75116 Paris. Tél. : 727.20.01.**

• Vends K7 Mattel Intellivision : Frog-bog (150 F), Star stricker (150 F), Roulette (50 F), les 3 : 300 F. **S'adresser à Arnaud BOURGEOIS, 51, bis, rue Saint-Jacques, 14110 Condé-sur-Noireau. Tél. : (31) 69.13.77 après 18 h.**

• Vends Videopac Radiola Jet 25 sous garantie, décembre 82, excellent état très peu servi + 14 K7 (n° 1, 6, 10, 11, 16, 22, 24, 29, 31, 33, 35, 37, 38, 39) le tout acheté 3 150 F, vendu 2 200 F (-30%). **GAY Stéphane, route de Soligant, 63500 Issoire. Tél. : (73) 89.40.11.**

• Vends VCS Atari + 2 paires de commandes + 5 K7 (Combat, Air sea battle, Maze craze, Asteroids, Missile command) le tout en très bon état pour 1 500 F. **BEGUIN Jean-Claude, Paris 15°. Tél. : 502.11.64 bureau ou 644.19.41 le soir.**



• Vends jeu électronique « Kit expérimental » 180 expériences (Lansay) vendu avec micro, écouteur, antenne, et 2 guides de montage, + 1 synthétiseur, le tout 500 F + jeu électronique Pêche au moulinet, piles neuves et peu servi : 100 F. **Demander M. David RENAULT. Tél. : (38) 31.41.82.**

• Vends urgent, VCS Atari tb état avec 8 K7 (Raiders of the lost ark, Centipède, King-kong, Pac-man, Video Pinball, Space invaders, Olympics, Combats) prix 2 500 F. **SANTAMARIA Christophe, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille.**

• Vends PHS 25 Sanyo C3/83 + câbles K7, imprimante et Péritel + 4 K7 jeux : prix 2 000 F. **SAVOYE B., Romenay, 71470 Montpont-en-Bresse. Tél. : (85) 40.32.34.**

• Vends imprimante Seikoshh 100 A jamais servi prix 2 300 F. **SAVOYE B., Romenay, 71470 Montpont-en-Bresse. Tél. : (85) 40.32.34.**

• Vends K7 Atari entre 100 et 200 F ; Fire fighter, Les aventuriers de L'arche perdue, Breakout, Night driver, Maze craze, Space war, Basket-ball, Video chess Human Cannonball, Stol-racer, Basic programming. Recherche transformateur pour VCS Atari. **J.-M. MATEU. Tél. : (3) 467.12.10.**

• Vends micro-ordinateur TRS 80 Mod. 2 niv. 2, Ram 16 K, avec TV, K7 Light pen, Interface 4 000 B, extension son + 200 progs jeux. Valeur totale env. 7 000 F (sans compter les progs), vendu 4 000 F. **Renaud BLANC-BERNARD, le parc de Chalin-Berlioz, 69180 Ecully. Tél. : (7) 833.25.65.**

• Vends Intellivision Mattel, sous garantie, avec 3 K7 : Foot, Auto racing et Armor battle 1 750 F. **Jacques JAMES, 14, allée des Myosotis, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 460.64.32.**

• Vends VCS Atari + 5 K7 (Donkey-kong, Video Pinball, Haunted house, Asteroids et Combat), prix : 1 800 F à débattre (valeur neuve : 2 478 F). **Thierry. Tél. : (40) 61.03.61 ou (40) 61.32.68.**

• Vends K7 jeu Pyramid 2000 pour TRS 80 mod. 1 et III, 105 F (emballage d'origine, début juin 83) + console de jeu SD-09, avec K7 10 jeux (Tir, Basket-ball, etc.) + K7 Courses de voitures 2 niveaux. **Jean-Philippe. Les Valettes, 84210 Pernes.**

• Vends ou échange K7 Atari : Defender 240 F, Barnstorming 220 F, Combat 80 F, et jeu d'échecs électronique : Scicys junior 300 F. **Pascal. Quimper. Tél. : (98) 95.16.58.**

• Vends Videopac Philips C 52, avec 11 K7 (n° 1, 2, 11, 16, 18, 19, 20, 22, 33, 34, 38) très bon état, prix 1 300 F. **PHIZOTARD Olivier, 3, rue des Rossignols, 95680 Montlignon. Tél. : (3) 46.04.63.**

• Vends console Mattel Intellivision + 13 K7 (Snafu, Pitfall, Demon attack, Lock'n'chase, Seabattle, Horse-racing, Tron deadly disc, Star strike, Sking astromash, Triple action, Frog bog, Reversi) valeur plus de 5 000 F, vendu 3 500 F. **Thierry NICOLAS, Les Quatre-Vents-Huest, 27930 Evreux. Tél. : (32) 34.17.01.**

• Vends VCS Atari 1 100 F plus K7 Chopper command (Activision) 250 F et K7 Atari : Pac-man : 250 F ; Space invaders, Missile command, Asteroids, Maze craze : 200 F pièce ; Air sea battle, Street racer, Slots racer, Outlaw : 120 F pièce ou le tout 2 700 F. **Romuald DAUBES. Tél. : (62) 07.88.95.**

• Vends Donkey-kong (jeu de poche à double écran) : 150 F. Très bon état assuré, piles y compris. Vends K7 pour Vidéopac n° 11 : 50 F, bon état également. **CHEVALIER Richard, 34-157, rue Gambetta, 92240 Malakoff. Tél. : 657.00.32.**

• Vends K7 VCS Atari Starmaster, Gangster alley (sans notices), Defender, Jawbreaker, Missile command, Yar's revenge, Megamania : 200 F pièce. Phoenix, Vanguard, Av. de l'arche perdue, Frogger, Berzerk, Riddle of the sphinx : 250 F pièce. **Pierre LAFORGE, 42, Grand'place, 62400 Bétune. Tél. : (21) 25.28.14.**

• Vends K7 Atari Space invaders 1 430 FB au lieu de 2 200 FB et Fire fighter 1 690 FB au lieu de 2 600 FB. **VAN HUMBEECKK Jean-Luc, 850, Notre-Dame-au-Bois, 1440 Braine-le-Château, Belgique. Tél. : (02) 366.01.09.**

• Vends VCS Atari, janv. 83 + K7 Combat, Donkey-kong, Asteroids, et Pac-man, le tout 1 700 F. **Frédéric GRANCOURT, 63, rue Séraphin-Cordier, 62260 Auchel. Tél. : (21) 27.07.86.**

• Vends VCS Atari + 7 K7 dont Asteroids, Yar's revenge, Demon attack, Breakout, 1 an de garantie, le tout pour 15 000 FB. **Christophe BURY, 10, avenue Bel-Air, 1440 Braine-le-Château, Belgique. Tél. : (02) 366.12.85.**

• Vends jeu électronique de poche Nintendo Donkey-kong double écran : 160 F. **Tél. : 460.64.32.**

• Vends K7 Atari très bon état avec livret, Astéroïde, Combat, Surround, Defender, Star raiders, avec manette, le tout 1 000 F. **Laurent DEVIERE, 72, rue de La Courneuve, 93300 Aubervilliers. Tél. : 352.36.10.**

• Vends K7 Atari VCS 2 600 Combat, Breakout, Berzerk, Hangman, entre 100 et 200 F. K7 ayant entre 2 et 6 mois d'achat. Vends Phoenix et Defender 200 F pièce. **ALSTING. Tél. : (8) 799.13.08.**

• Urgent. Vends console Mattel Electronic d'Intellivision très bon état quasiment jamais servi + 5 K7 (Star strike, Space battle, Space armada, Astrosmash, Skiing), valeur 2 800 F, vendu 2 000 F. Acheté en déc. 82. De préférence région Loire. **Tél. : (77) 22.08.39 heures repas.**

• Vends VCS Atari mars 83 très bon état 1 000 F + K7 Space invaders 250 F. Le tout 1 250 F. **Ludovic D'ANCHALD, 2, rue de la Fraternité, 59830 Bachy. Tél. : (20) 84.64.72.**

• Vends K7 Atari Defender, K7 Activision Pitfall. Vends jeu Nintendo Fire attack. Vends aussi jeux Mattel Electronics à diodes Auto race et Space alert, prix à discuter. **GUEET Geoffroy chez M. LERMUSIEAUX, 6, rue des Telliers, 7000 Mons, Belgique. Tél. : 065.31.49.10.**

• Vends jeu Terra Hit bon état 150 F ou l'échange contre l'une des K7 suivantes : Video Pinball, Space war, Video olympics, Air sea battle, Superman, Pele's soccer (Atari VCS). **Mathias HAVET, rue de la Gare, La Crèche, 59270 Bailleul. Tél. : (28) 43.11.22 après 19 h.**

• Vends Videopac Philips C 52 + 21 K7, le tout 1 800 F. **Laurent. Tél. : (20) 37.66.72.**

• Vends VCS Atari acheté en déc. 82, (sous garantie) avec K7 Defender et Combat, le tout 1 000 F. A vendre pour cause d'achat Coleco. **Didier SCHWALLER, 10, allée George-Sand, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 006.21.81.**

• Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + transformateur + K7 Combat, Asteroids, Pac-man, Circus, Slot racer + notices, le tout pour 1 980 F. **SARRADE Maxime, 38, boulevard Michel-Perret, Fures, 38210 Tullins. Tél. : (76) 07.22.32.**

• Vends Pele s' soccer 150 F, Asteroids 200 F, Indy 500, 200 F. **LOPEZ Jérôme, 260, chemin des Fours-à-Chaux, 30100 Alès. Tél. : (66) 52.37.45.**

• Vends K7 Philips C 52 n° 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 36 : 80 F pièce + n° 31 à 175 F et n° 37 à 128 F ou le tout à 898 F. **Stéphane CANTONI, villa « La Brise », quartier Les Solans, 13400 Aubagne. Tél. : (42) 03.43.87.**

• Vends VCS Atari (déc. 82) état neuf encore sous garantie + adaptateur + K7 Pac-man, Space invaders, Combat, Pitfall, Tennis, Spiderman. Valeur réelle 3 000 F, laissé à 2 300 F. **F. POULLAIN Stéphane, 38, rue de la Croix-Champion, 85330 Noirmoutier. Tél. : (51) 39.21.09 après 19 h.**

• Vends console Mattel sous garantie (état neuf) + 6 K7 (Auto racing, Utopia, Soccer, Lock'n'chase, Maze a tron, Demon attack) cause double emploi. Le tout 2 500 F à débattre (valeur neuf 3 700 F). **Patrick MEYER, 38, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : 333.03.29.**

• Vends K7 Vidéopac Philips C 52, n° 11, 12, 33, 35, 37 (Singeries) : 80 F pièce sauf n° 37 : 100 F. **A. BERGER Jean-François, 36140 Aigurande. Tél. : (54) 30.30.14.**

• Vends jeux Donkey-kong écran double 290 F, Parachute 160 F, Money bom (énergie solaire) 170 F. **GALLAIS Guillaume, 25, corniche André-de-Joly, 06300 Nice. Tél. : (93) 89.61.73 après 19 h.**

• Vends VCS Atari (déc. 82) complet d'origine + K7 Pitfall, Star wars, Riddle of the spinx, Star-raiders + manette sup. : le tout 1 400 F ! L'ensemble très bon état. Vends ordinateur d'échecs Mattel 400 F. **NICOLLE F., 25, rue de l'Abbé-Hénocque, 80000 Amiens. Tél. : (22) 43.68.93 après 18 h.**

• Vends K7 Atari : Adventure 180 F, Star raiders 230 F, acheté 360 F en mars, très peu utilisées. Space war 120 F ou vends les trois pour 460 F au lieu de 760 F dans le commerce. **Jean-Pierre PESCHIERA, 180, rue Quentin-Mobile, 02321 St-Quentin.**

• Vends VCS Atari état neuf avec K7 Combat, Spiderman, Amidar, + 2 paires de manettes, prix 1 300 F (valeur 1 700 F). **DANOS Frédéric, 22, rue de Cherbourg, 75015 Paris. Tél. : 531.76.09.**

• Vends jeu électronique Donkey-kong double écran acheté fin janvier 1983 + jeu de société électronique Intercept, le tout 400 F ou Intercept 200 F, Donkey-kong 250 F. **Ecrire à Eric COULON, 18, rue de Castelnaudary, 31500 Toulouse.**

• Vends ou échange K7 Mattel contre autres K7 Mattel. Vends jeu Nintendo 2 écrans : Donkey-kong junior (voire Tilt n° 6 p. 57) juin 83, sous garantie, TBE : 220 F. **Christian REVERT, 5, rés. La Gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 460.93.77 après 19 h, merci.**

• Vends K7 pour Mattel : Utopia, Chasseur de nuit, Gendarmes et velours, Tron 1, Bataille de chars, Micro-surgeon. Exclusivement le lot des 6 K7, prix 1 000 F. **PHILIBERT Raymond. Tél. : 644.05.87 le soir.**

• Vends VCS Atari état neuf, peu servi pour 1 000 F (complet : manettes + K7 + transformateur) ; vends K7 état neuf, Space invader 200 F, Pac-man 200 F, Missille command 200 F, Adventure 150 F, Indy 500 250 F (+ manettes), Starmaster 280 F, ou VCS et K7 pour 2 000 F. **LAROCHE Bertrand. Tél. : (6) 400.57.15.**

• Vends VCS Atari + 6 K7 Phoenix, Volley-ball, Adventure, Tennis, Atlantis, Cosmic ark ; console TBE, déc. 82, valeur 3 420 F, vendue 2 300 F. **ZERBIB Daniel, 43, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : 893.07.84.**

• Vends VCS Atari en bon état sous garantie 900 F + K7 Combat, Pac-man, Space invaders, Missille command, Les aventuriers de l'arche perdue, Defender, Pitfall, Starmaster. Prix à débattre. **Emmanuel FEUCHT, 9 ter, rue Fould, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : 962.95.54. Merci.**

• Vends K7 Videopac n° 37 (Monkey) pas servi 150 F. **Lionel. Tél. : 722.70.23 (Neuilly-sur-S.) après 18 h sauf le week-end.**

• Vends K7 pour Videopac C 52 ou JET 25 n° 42 (La quête des anneaux) 250 F ou échange contre K7 n° 44. Vends aussi K7 n° 19, 27, 9 (90 F pièce sauf n° 9 110 F). **Ludovic. Tél. : 794.75.33.**

• Vends K7 Atari : Pac-man 170 F et Combat 60 F + jeu électronique Parachute de Game & Watch 80 F. **Stéphane. Tél. : (93) 855.53.87 après 20 h.**

• Vends ou échanges contre K7 pour Atari : Chess challenger voice (parlant) 900 F, flip. mécanique Far out 600 F, jeux électr. Miniflip Wildfire 250 F, Boxing 250 F, Kit 150 exp. 250 F et nombreux jeux de société. **Laurent LAMORY, Montmitout, Villeneuve-la-Lionne, 51310 Esternay.**

• Vends 5 K7 pour VCS Atari (Air sea battle, Video olympics, Fire fighter, Asteroids 30, Tic tac toc) 370 F + frais d'envoi ou l'unité 100 F + idem. Etat neuf. **Joindre à Fabrice FERRANTI, 14, avenue de St-Just, 13004 Marseille. Tél. : (91) 34.37.21.**

• Vends jeu Mattel garanti + 1 K7 1 250 F. Vends K7 Star strike, Sous-marins, Bataille espace, Faucon espace, Foot, Armada, Chasseur nuits, 160 F. Tron II, Gendarmes et voleurs, 210 F. **LEPAGE Jacques, 5, avenue des Anciens Combattants, Châteauneuf-lès-Martigues 13220. Tél. : (42) 76.11.16.**

• Vends jeux LCD Fire attack Nintendo et Evasion Lansay BE avec piles neuves prix 150 F ou échange contre jeux LCD Pac-man ou Chasse aux corbeaux ou Snoopy, Tennis ou Power man ou Assimilles. **Ecrire Dominique CHABANAIS, La Héronière, avenue Brétigny, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois.**

• Vends jeux électronique Merlin, très bon état, année 82, prix 290 F, piles incluses. **BAYOL Didier, 25, rue du Père-Fouques, 84140 Montfavet. Tél. : (90) 31.16.44.**

• Urgent. Vends jeu électronique 3 écrans état neuf acheté 330 F, vendu 295 F, de marque Ludotronic (Hold-up). **DELIGNY Thomas, 15 bis, rue des Sablons, 60200 Compiègne. Tél. : (4) 420.09.61.**

• Vends VCS Atari (décembre 82) 1 000 F + K7 Pac-man, Defender, Star raiders, 250 F, pièce. Possibilité achat global : le tout sacrifié 1 600 F. **MUSSET Olivier, 34, rue des Deux-Tilleuls, Marolles, 51300 Vitry-le-François. Tél. : (26) 74.17.18 après 18 h.**

• Vends console VCS Atari avec ou sans K7 (Space invaders, Defender, Combat et Demons to diamons + 2 paires de manettes entre 1 000 F et 1 500 F, valeur réelle complet 2 200 F. **SLOBODAN Alersandroski, 93, avenue Raymond-Poincarré, 75116 Paris. Tél. : 500.74.15 de préférence après 18 h.**

• Vends à 50 % prog. pour ZX 81 + 16 ko, 3 D, Defender, Galaxian, Stock-car, Gulp 1 et 2, Tyrannosaure, Othelo et Panique (super) + ZX multifichier pour achat de 2 K7 à 30 % QS Invader donné ! Cherche également contact. **Ecrire à BOGHOSSIAN Laurent, 12, bd Michel, 13013 Marseille. Tél. : (91) 66.53.07.**

• Vends K7 Atari : Phoenix 280 F, (minimum), prix neuf 330 F excellent état. Possibilité échange Phoenix contre Defender ou River raid ou Miner 2 049 (Tigervision) ou Vanguard. **Vincent LE LEURCH, 22, rue Bonaparte, 44000 Nantes.**

• Vends K7 Mattel Golf, Combat de l'espace, Collision d'étoiles 160 F chacune ou 400 F les trois. **FRANCO Pittard, 32, rue A. Le Braz, 44000 Nantes. Tél. : (40) 74.74.95.**

• Vends K7 Atari VCS Street racer 100 F et Basic programme avec manettes : 260 F. **Jean-Marc (Nice). Tél. : (93) 86.01.92 le soir.**

• Vends console Mattel état neuf sous garantie plus 9 K7 Triple action, Combat de l'espace, Golf, Basket, Tennis, Ski, Bowling, Bataille de chars, Star strike 2 600 F. **FRANCO Pittard, 32, rue Le Braz, 44000 Nantes. Tél. : (40) 74.74.95.**

• Vends console Mattel avec 6 K7, achat décembre 82, prix 2 000 F. **FABBRICINO Jean-Claude, 11, rue Joinville, bt 5, 13600 La Ciotat. Tél. : (42) 71.76.39.**

• Vends console programmable TV Game SD-05 à cartouches + 4 cartouches (sports, destruction, auto et tir + 2 fusils) prix 650 F. Vends aussi Merlin 150 F et Star strike (Mattel) 200 F. **Olivier DUMAS, 29, chemin des Sables, 93220 Gagny. Tél. : 302.73.64.**

• Sacrifie Atari + 8 K7 dont Combat à 1 700 F. Vends aussi séparément console : env. 700 F et K7 entre 130 F et 170 F. Merci d'avance. **Xavier FAURE, 45, rue des Tourneurs, 31000 Toulouse. Tél. : (61) 22.67.38 après 18 h.**

• Vends ou échange K7 Mattel et plusieurs jeux électroniques. **Franck SILBERS, 39, rue de Turenne, 75003 Paris. Tél. : 277.57.12.**

• Vends ordinateur de jeux Philips C 52 + 18 K7 (n° 4, 6, 9, 14, 20, 22, 25, 26, 28, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44), bon état ; valeur 3 900 F, vendu 2 500 F (possibilité de détail). **M. CHARMEIL, 31, rue Lenain-de-Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : 857.12.27.**

• Offre exceptionnelle ! Vends VCS Atari + 59 autres K7 (prix à discuter) Donkey-kong Jr, Smurf, Demon attack, etc. par lot ou séparé. **Tél. : 660.71.96 de 17 h à 20 h.**

• Urgent ! Vends K7 Atari, Golf, Slot Racers, Tic tac toc, Sky-Diver, Dodge'em : 105 F pièce ou bien échange contre valeur égale (2 K7 contre une) : Vidéo Checkers, Spiderman, etc. **Stéphane WALLE, 2, rue Maréchal-Lannes, Epinay-sous-Sénart, 91800 Brunoy. Tél. : 046.33.16.**

• Exceptionnel ! Vends Console jeux Atari VCS 2 600 avec 4 K7 Space Invaders, Night Driver, Dodge'em et Combats pour seulement : 900 F, sous garantie. Vends également matériel hi-fi à des prix intéressants, 2 enceintes pour 700 F. (U.S.A.). **Jean-Marc, tél. : 605.13.29 après 19 h.**

• Vends Console Mattel (février 83) encore sous garantie + 3 K7 : Donjons et Dragons, Tron 2, Night Stalker, valeur réelle 2 500 F, vendu pour 1 900 F. **TONELLI Jean-Bernard, 145, avenue de Versailles, 75016 Paris. Tél. : 520.07.01.**

• Vends K7 Atari Circus ou Surround 110 F chacune ou les échange contre K7 compatibles avec VCS Atari. **ROGUET Christophe, 177, avenue des Pyrénées, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél. : (56) 87.39.78.**

• Vends Acorn Atom 10 K Mev + Basic étendu + interface K7 + alimentation + NBX documentation + 20 numéros Ordinateur individuel : 3 500 F. **SAENKO M., 31, rue A.-Baut, 95590 Presles. Tél. : 470.06.61.**

• Vends ou échange jeux électroniques Puck monster de Lansay contre K7 Demon attack + vends Touché-coulé Computer prix 200 F et Puck monster 250 F (acheté 350 F) + K7 Maze craze, pour VCS Atari 130 F. **Eric MEYER, 9, boulevard d'Inkermann, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 722.27.55.**

• Urgent vends Videopac Philips + K7 n° 1, 20, 27, 31, 35, 37. Le tout 1 200 F. **LANDEMAINE Gilles, 36, avenue Charles-Prevet, 35400 Saint-Malo. Tél. : (99) 56.45.11.**

• Vends Long beach grand prix 3 variantes, bruitages réussis, avec boîte de vitesses, frein, etc. soldé à 320 F. Vends aussi Basket-ball, excellent état, avec 2 variantes, 50 F et aussi le casse-tête Babylone pour 25 F. **Walter MUNSCH, 4, rue du Croas-Men, 29100 Douarnenez. Tél. : (98) 92.10.89.**

• Vends 20 K7 pour console VCS Atari dont Pac man, Defender, Star Raider, Star wars et Spiderman de Parker brothers + K7 Activision. Vendues séparement entre 100 et 300 F ou le tout 3 800 F (au lieu de 5 230 F). **Laurent COET, 21, rue des Aulnayes 95320 St-Leu. Tél. : 414.97.07 après 18 h.**

• Vends VCS Atari (déc. 82) TBE avec 2 K7 (Combat + Donkey kong) 1 380 F (Val. actu. + 1 700 F) ou avec 5 K7 (les précédentes + Space Invaders + Starmaster et + Miss Pac man) 2 150 F (val. actu. + 2 750 F). **CHARLIER Laurent, 5, rue de Vogue, 60150 Thourotte. Tél. : (4) 476.10.50.**

• Vends K7 pour ZX 81, prgs de jeux et utilitaires. Vends logiciels de HRG inédit en France à prix assez intéressant, et enfin une carte DK tronics pour 350 F (prix à débattre). **Georges ORTIZ, 3, avenue Kennedy, Les Cyclades, 95210 St-Gratien. Tél. : 417.12.96.**

• Vends console Telescore SEB 4 jeux sans K7 (Tennis, Football, Squash et Pelote basque) 900 F + port 340 F environ sans pile (4 moyenne ronde de 1,5 V) bon état. **LIEVIN Thierry, 17, rue Saint-Vincent, 10370 Villemaxe-la-Grande. Tél. : (25) 21.31.38 après 19 h 30.**

• Vends console Atari VCS avec Pitfall, Starmaster, Pac-man, Defender, Space invaders, Asteroids, Maze craze, Video chess... Prix actuel : environ 3 700 F, vendu 1 850 F. **ACKER Pierre, 20, boulevard de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 602.81.50.**

• Vends K7 Atari Night Driver 100 F. **M. VENOT Jörgen, 21, avenue Morere, 95250 Beauchamp. Tél. : 413.31.51.**

• Vends console Mattel en excellent état sous garantie, soit seule pour 1 000 F, soit avec 5 K7 (Roulette, Sub hunt, Auto racing, Utopia, Space battle) pour 1 700 F ou échange avec VCS Atari plus 8 K7. **Jean-François LE DOUARIN. Tél. : 288.38.27.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Pac man, et Tennis Activision, achetées déc. 82 (bon état) et vendues avec notice d'emploi, à 220 F pièce ou 400 F les deux. **Julien METAYER, 8, allée Diane-de-Poitiers, 75019 Paris. Tél. : 203.40.68 après 18 h.**

• Vends jeu électronique de poche Tebbob housse, état neuf, très peu servi. Emballage d'origine, avec la notice. Fonctionne à énergie solaire. Acheté juin 83 prix 200 F au lieu de 295 F. **MIGUEL Marc, 7, rue de l'Estello, 13340 Bognac. Tél. : (42) 87.10.93 entre 19 h et 20 h.**

• L'affaire du siècle ! : vends K7 pour VCS Mrs Pac man, qui, il faut bien le dire, est géniale ! Acheté juin 83, servi 3 jours. K7, boîte et mode d'emploi contre la modique somme de 250 F. **Stéphane ZANINI, 3, square J.-P. Sartre, 91000 Evry. Tél. : 079.14.29.**

• Vends console Vectrex + 3 K7 dont Scramble juin 83 sous garantie : 2 500 F valeur 3 100 F. Peu servi. A vendre également divers jeux pour Mattel. 20 % du prix neuf. **M. CHAUVAUX Daniel. Tél. : 854.34.09.**

• Vends console Mattel (cause d'argent) + 3 K7 le tout acheté en mars 83 prix 1 800 F vendus avec emballage d'origine très peu servi, en excellent état. **BRUNORT Olivier, 198, boulevard du Mont-Boron, porte 14, 06300 Nice. Tél. : (93) 89.47.02.**

• Vends VCS Atari bon état garantie décembre 83 + K7 Combat 900 F + Super breakout 220 F + Space invaders 200 F + Backgammon 250 F ou le tout 1 500 F. **Marc BELLITY, 199 D, avenue du Prado, 13008 Marseille. Tél. : (91) 79.41.20 après 18 h.**

• Vends ou échange 11 K7 pour VCS dont Yar's revenge, Defender Cosmik ark, Starmaster, Tennis (acti), Dodge'em, etc. **Didier LE FAUGA (31410 Noé). Tél. : (61) 91.50.65.**

• Vends TI 58 C état neuf 390 F et VCS Atari + Combat 890 F ; Space invaders, Pele's soccer, Skiing entre 150 F et 200 F et Starmaster 275 F. Vente séparée ou le tout 2 000 F (frais de port compris). Cherche ZX 81 en bon état. **LAMBERT Philippe, 17, rue George-Sand, 38140 Rives. Tél. : (76) 91.41.27.**

• Vends VCS Atari + 13 K7 le tout 2 500 F. Disponible sur Paris. **Tél. : 346.04.31.**

• Offre exceptionnelle ! vends VCS Atari manettes comprises et K7 d'origine + 3 K7 : Surround, Asteroids, Starmaster, le tout pour 1 000 F. **F. CLERC, 74, rue Dunois, 75636 Paris 13e. Tél. : 585.04.14.**

• Vends console Mattel sous garantie avec 5 K7 (Soccer, Space armada, Space battle, Sea battle, Horse racing) 2 000 F. **QUIQUE, Franc, 2713 A, cité Lafayette, 27000 Evreux. Tél. : (32) 38.20.84.**

• Vends K7 ZX 81 + extension 16 K + K7 + 3 manuels + prises magnétoscope une branche, et 5 branches TBE. Valeur 1 800 F, vendu 1 300 F. **LETOURDU Thierry, 638 A, rue des Bleuets, Amilly, 45200 Montargis. Tél. : (38) 85.90.50 entre 12 et 14 h.**

• Vends K7 Atari pour VCS : Pac man, Mrs. Pac man, Defender, Missile command, Centipède, Yar's revenge, Phoenix, Space invaders, Vanguard à 250 F pièce ; Combat, Breakout à 100 F pièce ; Cosmic ark à 300 F (cause achat Coleco). **BRAUN Alexandre. Tél. : 330.23.90. Merci.**

• Vends console Mattel Intellivision + 3 K7 (Sea battle, Space armada, Horseracing) garantie jusqu'en décembre 83. **Tél. : (74) 58.01.05 après 19 h.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Haunted house, King kong, Yar's revenge, Golf, Superman, Space invaders, Defender, Breakout, Casino, et plein d'autres encore. Prix entre 130 F et 280 F. Pour tout renseignement : **LASSOEUR Frédéric (Suresnes 92150), Tél. : 506.57.27 après 19 h.**

• Vends jeu vidéo électronique avec 10 jeux : Foot, Tennis, Pelote, etc. vendu 230 F. Etat neuf, 2 niveaux de difficulté. **Laurent DESGRANGES, 42, rue Edouard-Vaillant, 10000 Troyes. Tél. : (25) 83.05.11 après 19 h.**

• Vends 8 K7 Mattel : Chars, Boxe, Star strike, Ski, Golf, Course de voitures, Chasseur de nuit, Football, 800 F (au lieu de 1 600 F) + jeu électronique double écran. Les Envahisseurs vendu avec le lot de K7 gratuitement ! Tout en très bon état. **Frédéric LANGLOIS, 105, boulevard Cabot, Le Parc Berger, Cybelle, 13009 Marseille. Tél. : (91) 82.19.14.**

• Vends téléjeu SD 09 ITMC bon état avec K7 10 jeux, Casse-briques 6 jeux, voitures 2 jeux, le tout 400 F à débattre. Aussi téléjeux SEB 4 jeux pour 100 F les 2. **Bernard DOREY, 13, rue Emile-Cossonneau, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 303.74.15**

• Vends 5 Game & Watch 1 écran 580 F ou 120 F pièce dont Parachute (8 janv. 83), Mickey mouse (Noël 82), Popeye (avril 83), Fire (Au feu) d'octobre 82, le Pont des tortues (janvier 83). **André GIULIENI, 24, avenue Princesse-Grace, « Le Raccabella », Monte-Carlo, Monaco.**

• Vends Philips Videopac écran incorporé + K7 Golf, Guerre de l'espace, Course voiture, Pac man état neuf, prix 1 300 F. **BOTELLA Virginie, 29, allée St-Basile-la-Peyrière, 06000 Mougins. Tél. : (93) 90.09.71 entre 19 h et 20 h.**

• Vends VCS Atari bon état à 1 200 F avec 3 K7 (Combat, Freeway, Vanguard) acquis en janv. 83. **SUNNY Denis (Paris). Tél. : 700.37.01.**

• Vends Videopac C 52 Philips + 4 K7 Duel, Space invaders, Acrobate, Pac-man, le tout (état neuf) 700 F. **Tél. : 706.29.55 après 17 h 30 si possible. Merci.**

• Vends console Mattel Intellivision très bon état, du début de l'année + 5 K7 toutes neuves (dans la Roulette) à 2 000 F. PS : Garantie valable jusqu'à fin janv. 84. **DELAHAIE Nicolas, 99, avenue du Gal-Michel-Bizot, 75012 Paris. Tél. : 628.04.93.**

• Vends console Mattel + K7 1 300 F ou avec 7 K7 2 200 F (sous garantie) vends K7 (Utopie, Foot, Star strike, Space battle, Space armada, Roulette, Astrosmash) : 150 F chacune. **JORCIN Stéphane, 5, rue du Palais, 01600 Trévous. Tél. : (74) 00.11.15.**

• Vends jeux cristaux liquides Dynamite (Bandaï) + jeux Cheval de Troie (Lansay) 100 F l'un ou échange les 2 contre le jeu Monster panic. **MOREAU Nicolas, 34, jardin Bouzignac, 37000 Tours. Tél. : (47) 64.44.08.**

• Vends jeu VCS Atari + 5 K7 dont Berzerk et Spiderman 1 500 F. **Jean-Luc MAITRE, chemin de Velaux, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : (42) 02.63.89.**

• Vends K7 pour Videopac C 52 : n° 29, le Mur magique, n° 8 Base-ball, 50 F pièce. **SIGOGNE J.-C. Villes-Badin, 44380 Pornichet. Tél. : (40) 61.29.47.**

• Affaire en or ! Vends K7 Atari Haunted house achetée en février 83 280 F, vendue 120 F. **DIRAND Stéphane, 57, avenue de la Vallée-du-Breuchain, 70300 Froideconche. Tél. : (84) 40.04.89.**

• Affaire ! Vends K7 Atari excellent état soit Demon attack 300 F, Vanguard 300 F, Carnival 300 F, Donkey-kong 300 F, Frogger 310 F, Amidar 310 F, Defender 300 F, Circus Atari 150 F, Basket-ball 150 F, Skiing, Laser blast 200 F pièce et console Atari VCS 700 F. Le tout 3 300 F. **Tél. : (55) 25.02.00 heures repas.**

• Vends console Mattel sous garantie + 6 K7 (Sea battle, Armorbattle, Skiing, Lock'n'chase, Atlantis, Donjons et dragons) valeur neuf 4 000 F, revendu 2 900 F. **Guillaume OTRAGE, Le Stendhal, résidence St-Mury, 38240 Meylan. Tél. : (76) 90.77.39.**

• Vends EG 3003 + moniteur + K7 + jeu X (février 83) : 3 000 F. Vends jeux électroniques Kit experimental, 150 expériences boîte complète : 250 F. **DUNAND Emmanuel, 75, rue Alsace-Lorraine, 31000 Toulouse. Tél. : (61) 21.56.20.**

• Vends console Atari + combat état neuf : 900 F et K7 Pac man 200 F, Pinball 180 F, Slot racers 70 F, Space invaders 150 F, Pele'soccer 70 F, Night driver 100 F, Breakout 100 F, Missile command 200 F, Tennis 250 F, Starmaster 250 F. **BAUDU François, 8, rue des Tourelles, 90120 Morvillars. Tél. : (84) 27.83.56.**

• Vends VCS Atari + 2 paires de manettes transpho + 6 K7 + Star raider + manette à clavier, Superman, Skydriver, Berzerk, Defender, Space War, valeur 3 000 F, vendu 2 000 F. **M. BUFFART, 834, rue Canotuieux, 59690 Condé.**

• Vends K7 pour VCS Atari, Pac man 150 F, Combat 80 F, Atlantis 250 F, Human cannon ball 70 F, Breakout 100 F, Adventure 90 F, 3 D Tic tac toc 90 F, Dodge'em 100 F, Space invaders 100 F, Video chess 250 F, Frógger 240 F, Haunted house 100 F, Othello 100 F, Circus 100 F. **Tél. : (32) 41.37.02.**

• Urgent vends cause départ étranger VCS Atari + 6 K7 (Pac-man, E.T., Freeway, Space invaders, Combat, Basic programming) + 3 manettes (bâton, roulette, clavier) valeur réelle 3 400 F, prix sacrifié 2 300 F. **Ecrire ou tél. à St. ROBERT, 6, rue des Jacinthes, 91540 Mennecy. Tél. : 499.78.36.**

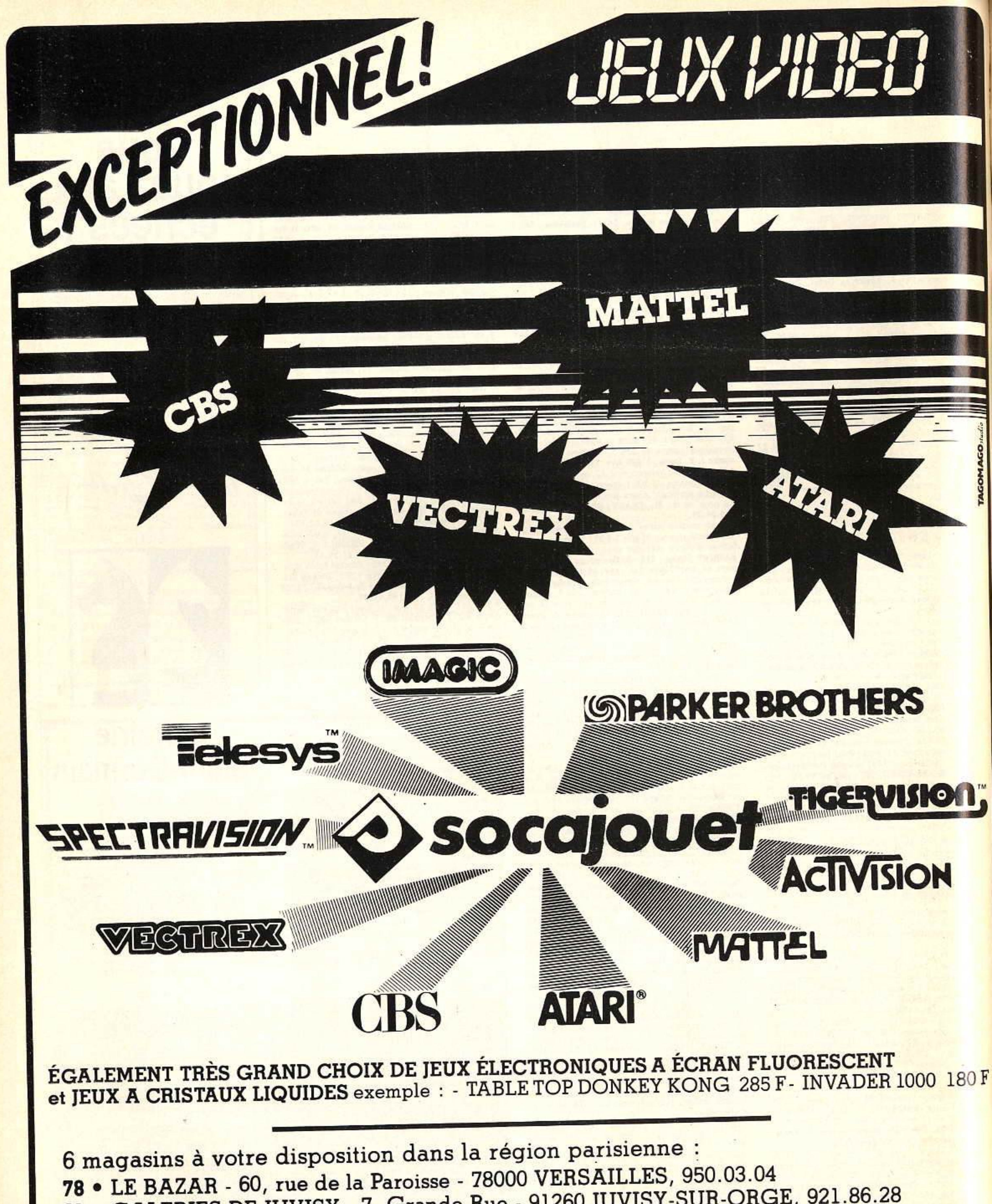
• Vends console Rowtron achetée Noël 82 + K7 d'origine + 2 K7 Labyrinthe et Combat valeur 1 400 F, vendu 1 000 F. **Jean-Yves JOUANNY, 10, avenue de la Division-Leclerc, 94230 Cachan. Tél. : 664.08.04.**

• Vends K7 Atari Superman (neuf) avec emballage et notice d'emploi 170 F. **Faire offre à M. DESTHEBEL Jean-Marc, route de Saiguède, 31470 St-Lys. Tél. : (61) 91.67.80.**

• Vends console Atari + 9 K7 Tennis, Missile Cd + Freeway + Dodge'em + Video chess + Yar's Revenge + Defenders + Outlaw + Combat prix 1 800 F. **LEOPOLD, 3, place Soufflot, 95140 Garges. Tél. : 986.62.90.**

• Je vends un mini-magnéto K7 300 F, un magneto K7 150 F, un radio-réveil portable 300 F, une calculatrice de poche (+, -, x, :, %) 50 F, une radio à pile (GO) 50 F, et des prgs (maths jeux) pour ZX 81 1 ko et 16 ko. **CARRE Thierry 93113 Saint-Symphorien. Tél. : (56) 25.74.37.**

• Vends console Mattel sous garantie (déc. 82), cause achat ordinateur programmable + 5 K7 (Foot, Space armada, Utopia, Roulette, Poker black jack) le tout 1 500 F (valeur neuf 3 000 F). **José DIMA, 11, place du Puits-Gaillards, 45190 Beaugency. Tél. : (38) 44.67.65.**


EXCEPTIONNEL!
JEUX VIDEO
MATTEL
CBS
VECTREX
ATARI
TAGOMAGO studio
IMAGIC
PARKER BROTHERS
Telesys™
TIGERVISION™
SPECTRAVISION™
socajouet
ACTIVISION
VECTREX
MATTEL
CBS
ATARI®

INDEX

DES ARTICLES ET SUJETS PARUS DANS TILT DU N° 1 AU N° 7

A

B

C

D

E

F

G



INDEX

I N D E X

Q

R

S

T

U

V

W









Cher TILT

trinité en une seule et même personne n'a rien d'évident. C'est l'une des raisons pour laquelle Vifi est en perpetuel « recrutement ». Qui « pose sa candidature » ? Des individuels, des auteurs de la librairie Nathan soucieux d'ajouter ce nouveau média à leur panoplie, des créateurs qui se présentent spontanément parce qu'ils sont conscients du développement de ce marché. Aujourd'hui, en France, 80 logiciels sont disponibles sous la marque Vifi Nathan sous forme de cassettes, disquettes, cartouches. Ils recouvrent tous les domaines de l'éducation, allant du pré-élémentaire à la formation permanente.
Les logiciels éducatifs ou didactiques sont élaborés avec la collaboration de pédagogues, qui vérifient avec des classes témoins leur facilité d'utilisation et leur efficacité. Mais dans le cas très particulier du *T07* Thomson, la coopération entre Vifi et le constructeur à été encore plus étroite puisqu'actuellement, Vifi propose 23 titres particulièrement adaptés aux caractéristiques du *T07*.
« On pourrait créer des jeux du style de ceux d'Atari, commente Alain Delesques, mais notre vocation, consiste à préférer les programmes éducatifs à ceux d'animation, qui coûtent cher en développement. Or, ce que le public attend de Nathan, ce sont des jeux qui font réfléchir les enfants, des jeux de déduction, de logique, de stratégie, de mémoire, de simulation. Dans ces domaines, nous pouvons apporter beaucoup parce que nous essayons toujours, en même temps que le jeu, de produire une notice expliquant les à côtés du jeu. Le défi français ? Pour nous il existe bel et bien. En revanche, aux Etats-Unis, beaucoup de logiciels éducatifs sont très visuels mais peu actifs. Ils restent essentiellement basés sur le score. Cela ne suffit pas. Il faut aller plus loin. Pour le moment, c'est à nous d'exporter notre technique et nos connaissances. Mais cela va nous poser des problèmes d'ordre technique : traduire, s'adapter aux programmes éducatifs, aux habitudes, aux machines, ce n'est pas si simple. C'est cela aussi, le défi français... »

Joëlle ILOUS

COUP DE FOUDRE

Alors que je cherchais mon bonheur dans la papeterie voisine, ne trouvant rien à me mettre sous les yeux, j'entr'aperçus derrière Starfix et l'Ecran fantastique (mes préférés) un petit schtroumpf qui n'était autre que la couverture du n° 6 de Tilt. Je feuillette cette merveille et c'est le coup de foudre. J'ai donc décidé de m'abonner pour un an. Je voudrais également savoir si l'on peut acheter d'anciens numéros, et en particulier celui dans lequel vous parlez de la console Colécovision.

Edouard Houmel
13300 Salon-de-Provence

Vous pouvez obtenir les anciens numéros de Tilt en vous adressant à Tilt, service des abonnements, 101, rue Réaumur 75002 Paris. Tél. : 508.94.53.

J'ADORE !

J'adore votre magazine qui est vraiment très complet. J'ai lu dans le Tilt n° 6 qu'il existe un adaptateur qui fait parler le VCS Atari ; une cartouche (proposée par CVC Game Line) qui permet d'avoir accès par téléphone à une ludothèque ; un clavier qui le transforme en ordinateur et enfin des interfaces qui permettent à partir d'un magnétophone de rendre les jeux plus sophistiqués. Pourriez-vous m'indiquer où l'on peut se procurer ce matériel ainsi que son prix. D'autre part, est-il possible d'adapter un crayon optique ? Merci.

Laurent Falcoz
694210 Mont-d'Or

Attention, tout le matériel dont vous parlez est disponible aux USA, mais n'arrivera pas en France avant quelque temps, exception faite du clavier transformant le VCS en ordinateur. Nous vous en reparlerons très prochainement.

PREMIERE BOUGIE

Je tiens à te féliciter pour cette première bougie et ne t'inquiète pas pour le prix, car je pense que nous pouvons mettre 1,50 F de plus pour ce super journal. Je voudrais savoir si toutes les cartouches Coléco vont sur le VCS Atari ?

André

CBS commercialise ses jeux en plusieurs versions ; ainsi, Donkey Kong, par exemple, existe en format Atari, en format Mattel et bien sûr en format Colécovision, mais le jeu est adapté aux possibilités de la console avec laquelle il est compatible. Graphisme, son, action changent alors beaucoup et seuls certains titres sont retenus par CBS.

SUPER-GENIAL

Je vous écris pour vous féliciter et pour vous encourager. Je trouve votre revue super géniale bien qu'elle soit seulement bimestrielle. (Hélas !)

Hervé Cimadomo
38170 Seyssins

L'EAU A LA BOUCHE

Je voudrais tout d'abord vous féliciter pour votre revue. Elle est d'une grande qualité et je peux faire la comparaison, car je lis les magazines américains sur les « video games ». Je tiens cependant à vous faire quelques suggestions ainsi que des reproches. Tout d'abord, vos articles sur les CES de Las Vegas et Chicago étaient très intéressants mais n'en disaient pas assez (ou alors trop !). La présentation de tant de nouveautés met l'eau à la bouche aux amateurs de tels matériels, mais ces présentations mériteraient de faire l'objet d'un dossier. A propos de dossier, pourquoi n'en feriez-vous pas sur les joysticks, véritable fléau pour les possesseurs de console ? Votre carte postale sur Atari dans votre dernier numéro était très intéressante, il faut poursuivre... Vos deux dernières couvertures sont enfin à la hauteur de votre revue. En effet, il est essentiel pour un journal de jeux électroniques que sa couverture représente un écran de jeu, ou un dessin donnant l'illusion du jeu vidéo. Enfin, je trouve vos articles sur les flippers bien « généreux ». Vous pourriez vous inquiéter de la baisse du nombre de flippers dans les bars, mais surtout de la chute de leur qualité. Ces machines sont devenues de vrais billards sans intérêts. Que sont les Super Orbit, Striker, Grand Slam par rapport aux Eight Ball Deluxe, Space Invaders, Centaur et autres... Voilà, j'espère ne pas vous avoir trop ennuyé et vous souhaite de passer bientôt mensuel.

Gilles Anquetil
92410 Ville-d'Avray

AMITIES

Comme tout le monde, je vous écris pour vous dire que votre magazine est super. Lecteur du Tilt n° 7, je voudrais vous demander des précisions sur l'adaptateur de cassettes sur Coléco, mais, cette fois-ci, pour le format Intellivision. Date d'arrivée en France, prix ?... Est-il possible d'y brancher le modulateur de voix ? Amitiés.

Patrick Mange
Genève - Suisse

CBS n'envisage pas, pour l'instant, de fabriquer un adaptateur pour les cartouches de format Mattel. Désolé !

CARTOUCHES INEDITES

Bonjour ! Comme chaque garçon et fille, je trouve votre magazine superbe. Je possède une télé couleurs avec prise d'antenne. Je viens d'acheter une console Coléco et j'aimerais savoir combien coûte l'adaptateur ? Les cassettes CBS pour Coléco achetées aux Etats-Unis marchent-elles sur la télé française ? Mes parents vivant là-bas, j'en profiterais pour leur demander de m'acheter des cartouches inédites en France.

Toan
93800 Epinay

L'adaptateur pour la console CBS a été long à arriver en France : CBS a dû, en effet, élaborer un système qui soit parfaitement fiable pendant de longues heures de jeu, ce qui n'était pas le cas des adaptateurs courants. Son prix, à l'heure où nous mettons sous presse n'est pas fixé ; il devrait s'établir aux alentours de 400 francs. D'autre part, les cartouches achetées aux U.S.A. ne fonctionnent pas sur les consoles françaises.

MYSTERE

Aucun doute la dessus : Tilt est génial. C'est le magazine le plus complet, le plus intéressant, en un mot le meilleur. Mais là ou le doute vient m'assaillir c'est à la rubrique « Tube » du dernier Tilt, il n'est plus question du VCS Atari mais de l'Atari 2600. Ce dernier ne serait-il pas le même appareil que le VCS, mais livré dans un autre emballage et avec une autre K7 que Combat ? Serait-ce un nouveau nom pour désigner le même appareil ? Je ne peux pas croire qu'il s'agisse là d'un modèle dont les K7 ne seraient pas celles de ma console bien aimée. J'espère que vous aurez la gentillesse de me dévoiler ce mystère.

Chantal Duss
80000 Amiens

L'Atari 2600 est la nouvelle dénomination du VCS : la cartouche livrée avec l'ordinateur est Space Invaders.

L'EMPIRE PARKER CONTRE-ATTAQUE.

Parker ne cesse d'agrandir l'univers des jeux vidéo. Déjà huit cassettes sont en vente : Frogger®, Tutankham®, L'empire contre-attaque®, Spider Man®, Amidar®, Reactor®... Dans les tout prochains mois, 10 nouveaux jeux vidéo sont prévus : Q Bert®, Popeye®, Super Cobra®, Return of Jedi®, Action Force®, Lord of the Rings®..., les héros du grand écran, des bandes dessinées et les jeux d'arcades les plus en vogue. Suivez de près le marché des jeux vidéo. Parker contre-attaque et la Force est avec lui. Les jeux vidéo Parker sont distribués par Miro-Meccano.





BAZAINE/DFS

LES CASSETTES PARKER DETESTENT VOUS LAISSER GAGNER.

Galaxian

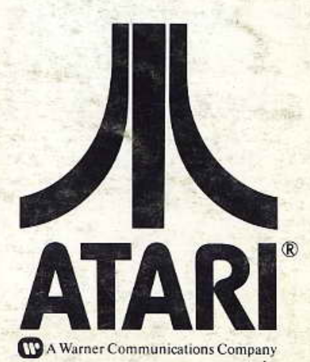
Moon Patrol

Ces drôles d'engins vont vous faire perdre la boussole.

Dans "Galaxian"[1], vous disposez de 3 bases laser. Les Galaxians en rangs serrés vont essayer de vous descendre en lâchant leurs bombes mortelles. Détruisez-les avant qu'ils ne détruisent votre base.

"Moon Patrol"[2], c'est un combat de chars dans l'espace. Attention, les OVNI existent bien et vous attaquent.

Avec ces deux nouveaux programmes de jeux Atari, vous allez décoller. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas prêt de retomber sur terre, il y a plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois.



Les défis de l'imagination.



Doyle Dane Bernbach